

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *RITATOON*  
TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI PENYELESAIAN  
GAMBAR SECARA *MIX MEDIA* DI SMK NEGERI 3  
PURWOREJO**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :  
**Mardliyah Khasanah**  
**10513242005**

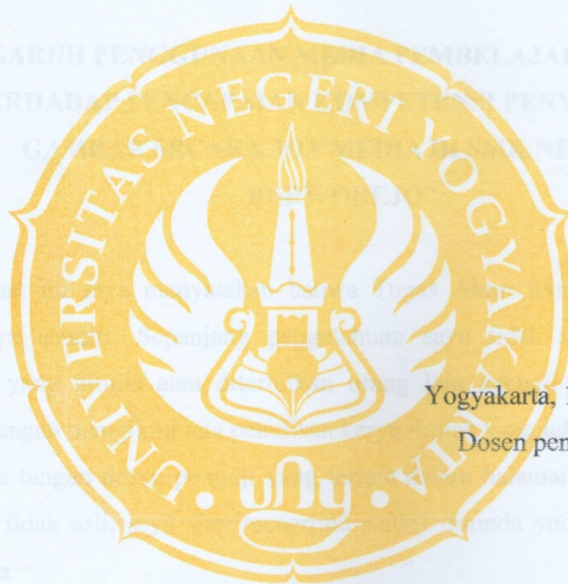
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA  
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
JUNI 2013**

## PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

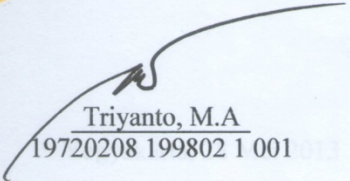
Nama : Mardiyah Khasanah

Tugas akhir skripsi yang berjudul **"Pengaruh Penggunaan Media pembelajaran  
Ritatoon Terhadap Pencapaian Kompetensi Penyelesaian Gambar Secara  
Mix Media di SMK Negeri 3 Purworejo"** yang disusun oleh Mardiyah  
Khasanah, NIM : 10513242005 ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk  
diujikan.



Yogyakarta, 12 Juni 2013

Dosen pembimbing

  
Triyanto, M.A.  
19720208 199802 1 001

Yang Menyatakan,

Mardiyah Khasanah

NIM. 10513242005

## **SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mardliyah Khasanah  
NIM : 10513242005  
Prodi : Pendidikan Teknik Busana  
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana  
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Judul Tugas Akhir :

**“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *RITATOON*  
TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI PENYELESAIAN  
GAMBAR SECARA *MIX MEDIA* DI SMK NEGERI 3  
PURWOREJO”**

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 28 Mei 2013

Yang Menyatakan,

Mardliyah Khasanah

NIM. 10513242005



## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Ritatoon* Terhadap Pencapaian Kompetensi Penyelesaian Gambar Secara *Mix Media* di SMK Negeri 3 Purworejo” yang disusun oleh Mardiyah Khasanah, NIM 10513242005 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 20 Juni 2013 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI :

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Triyanto, M.A	Ketua Penguji		18-07-2013
Kapti Asiatun, M.Pd	Sekretaris Penguji		18-07-2013
Prapti Karomah, M.Pd	Penguji		18-07-2013

Yogyakarta, 18 Juli 2013

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Moch. Bruri Triyono

NIP. 19560216 198603 1 003



## MOTTO

“Hai orang – orang beriman, mintalah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan shalat. Sesungguhnya Allah itu menyertai orang – orang yang sabar” (Al-Baqarah : 153)



“Ketika Aku meminta pada Allah bunga segar, diberi-Nya kaktus berduri. Akupun minta pada-Nya binatang mungil nan cantik, tetapi Allah memberikan aku seekor ulat bulu. Aku sempat bersedih dan kecewa, namun kemudian kaktus itu berbunga indah sekali dan ulat itupun menjadi kupu – kupu yang sangat cantik. Itulah jalan Allah indah pada waktunya. Allah tidak memberi apa yang kita inginkan, akan tetapi Allah memberikan apa yang kita perlukan. Terkadang kita kecewa, sedih dan terluka tetapi sesungguhnya Allah sedang merajut yang terbaik untuk kehidupan kita”



“Keberhasilan seseorang bukan dinilai dari hasil yang telah dicapai tetapi berat, ringan dan jumlah rintangan – rintangan yang ia hadapi saat berusaha meraih keberhasilan itu sendiri” (Booker T. Washinton)

## ***PERSEMBAHAN***

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, Tugas Akhir Skripsi ini dipersembahkan untuk :

- ☞ Ibu Syarifah dan bapakku Drs. Nasimun (Alm)  
Terimakasih atas kasih sayang yang telah diberikan, dukungan moril maupun materiil dan do'a yang selama ini selalu mengertai langkah hidup saya.
- ☞ Kakak – kakakku tersayang (Iq, Awiq, Salq)  
Terimakasih atas semangat, dukungan dan motivasi yang telah diberikan.
- ☞ Teman-teman angkatan 2007, PKS 2010 dan PKS 2011,  
Terimakasih atas kebersamaan dan persaudaraannya. Semoga silaturahmi tetap terjaga.
- ☞ Teman-teman KKN-PPL Purworejo 2012  
Terimakasih atas dukungan yang telah diberikan.
- ☞ Almamaterku tercinta, Universitas Negeri Yogyakarta

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *RITATOON*  
TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI PENYELESAIAN  
GAMBAR SECARA *MIX* MEDIA DI SMK NEGERI 3  
PURWOREJO**

Oleh:  
**MARDLIYAH KHASANAH**  
**NIM. 10513242005**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media pada kelas XI busana butik di SMK Negeri 3 Purworejo. 2) Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *ritatoon* terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media pada kelas XI busana butik di SMK Negeri 3 Purworejo.

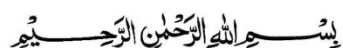
Metode penelitian ini adalah *quasi eksperimen*, menggunakan desain *posttest only control design*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2013 di SMK Negeri 3 Purworejo. Subyek penelitian berjumlah 29 peserta didik pada kelas XI busana butik SMK Negeri 3 Purworejo. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi dan tes (*post test*). Sedangkan instrumen penelitiannya yaitu tes kognitif menggambar busana, lembar observasi penilaian sikap, lembar penilaian unjuk kerja dan instrumen kelayakan media. Uji normalitas menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitasnya menggunakan uji F. Untuk analisis data menggunakan uji t (*t-test*) untuk sampel mandiri (*independen sampel*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) pencapaian kompetensi kelas *non intervensi* terdapat pada kategori tuntas sebanyak 7 peserta didik (24,1%), sedangkan pada kelas *intervensi* kategori tuntas sebanyak 29 peserta didik (100%). 2) ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *ritatoon* terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media di SMK Negeri 3 Purworejo, hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata yang diperoleh yaitu untuk kelas *intervensi* sebesar 82,45 sedangkan rata-rata nilai kelas *non intervensi* sebesar 68,17. Kemudian dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t (*t-test*) diperoleh  $t_{hitung} -12,410 > t_{tabel} 2,000$ , maka hasil uji t menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

**Kata kunci:** *Media pembelajaran ritatoon, penyelesaian gambar mix media*



## KATA PENGANTAR



Syukur alhamdulillah segala puji hanya untuk Allah SWT yang telah memberikan nikmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Ritatoon* Terhadap Pencapaian Kompetensi Penyelesaian Pembuatan Gambar Secara *Mix Media* di SMK Negeri 3 Purworejo” dengan baik.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir Skripsi ini banyak mendapatkan bimbingan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penyusun mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan Tugas Akhir Skripsi ini terutama kepada:

1. Prof. Dr. Rohmat Wahab, M.Pd, M.A, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Moch. Bruri Triyono, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Noor Fitrihana, M.Eng, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Kapti Asiatun, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Busana.
5. Triyanto, M.A, selaku dosen pembimbing skripsi.
6. Widyabakti Sabatari, M.Sn, selaku penasehat akademik PKS 2010.

7. Drs. Sungkono, selaku kepala SMK Negeri 3 Purworejo
8. Dra. Ning Riyanti, selaku guru mata pelajaran menggambar busana.
9. Siswa – siswi kelas XI Busana Butik SMK Negeri 3 Purworejo.
10. Semua pihak yang telah membantu yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir Skripsi ini jauh dari sempurna, masih banyak kekurangannya. Akhir kata penyusun berharap semoga laporan Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan penyusun pada khususnya serta pihak lain yang membutuhkan. Aamiin...

Yogyakarta, Juli 2013

Penyusun

Mardiyah Khasanah

NIM.10513242005

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	I
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	ii
<b>SURAT PERNYATAAN.....</b>	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	iv
<b>MOTO.....</b>	v
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	vi
<b>ABSTRAK.....</b>	vii
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	viii
<b>DAFTAR ISI.....</b>	x
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	xii
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Deskripsi Teori.....	9
1. Tinjauan Tentang Pembelajaran.....	9
a. Pengertian Pembelajaran.....	9
b. Komponen Pembelajaran.....	10
2. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran <i>Ritatoon</i> .....	15
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	15
b. Manfaat Media Pembelajaran.....	17
c. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	22
d. Kriteria Media Pembelajaran.....	24
e. Langkah – Langkah Penggunaan Media Pembelajaran.....	27
f. Media Ritatoon.....	28
3. Tinjauan Tentang Kompetensi Menggambar Busana di SMK.....	29
a. Pengertian Kompetensi.....	29
b. Standar Kompetensi Keahlian Tata Busana.....	36
c. Pengertian Menggambar Busana.....	38
d. Menggambar Busana Kerja Kantor Pria.....	39
e. Pencapaian Kompetensi Penyelesaian Gambar Secara <i>Mix</i> Media.....	41



B. Penelitian Yang Relevan.....	58
C. Kerangka Berpikir.....	59
D. Pertanyaan Penelitian.....	61
E. Hipotesis Penelitian.....	61
 <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Desain Penelitian.....	63
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	65
C. Subyek dan Obyek Penelitian.....	65
D. Variabel Penelitian.....	65
E. Teknik Pengumpulan Data.....	67
F. Instrumen Penelitian.....	68
G. Prosedur Pelaksanaan Penelitian.....	76
H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	80
I. Teknik Analisi Data.....	92
 <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Gambaran Umum SMK Negeri 3 Purworejo.....	101
B. Deskripsi Data Penelitian.....	102
1. Pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara <i>mix</i> media kelas non intervensi.....	102
2. Pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara <i>mix</i> media kelas intervensi.....	104
C. Pengujian Hipotesis.....	106
1. Uji Prasyarat Analisis.....	106
2. Analisis Data Penelitian.....	108
D. Pembahasan.....	110
1. Pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara <i>mix</i> media pada kelas XI busana butik di SMK Negeri 3 Purworejo.....	110
2. Pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>ritatoon</i> terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara <i>mix</i> media di SMK Negeri 3 Purworejo.....	112
E. Keterbatasan Penelitian.....	114
 <b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	116
B. Implikasi.....	117
C. Saran.....	117
 <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	 119
 <b>LAMPIRAN.....</b>	 123

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Deskripsi Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa.....	34
Tabel 2. Kompetensi Kejuruan Bidang Keahlian Busana Butik.....	37
Tabel 3. Kompetensi Menggambar Busana.....	42
Tabel 4. Format Desain Penelitian.....	64
Tabel 5. Kisi – Kisi Instrumen Untuk Mengukur Kompetensi Menggambar Busana.....	70
Tabel 6. Kisi – Kisi Instrumen Tes Kognitif Menggambar Busana.....	72
Tabel 7. Kisi – Kisi Lembar Observasi Peilaian Sikap.....	73
Tabel 8. Kisi – Kisi Lembar Penilaian Unjuk Kerja.....	74
Tabel 9. Kisi – Kisi Instrumen Aspek Tampilan Media Ritatoon.....	75
Tabel 10. Kisi – Kisi Instrumen Aspek Pembelajaran Media Ritatoon.....	75
Tabel 11. Hasil Perhitungan Uji Validitas Soal.....	85
Tabel 12. Kriteria Kualitas Lembar Penilaian Sikap.....	86
Tabel 13. Interpretasi Kriteria Penilaian Hasil Validasi Para Ahli.....	87
Tabel 14. Kelayakan Lembar Penilaian Sikap Ditinjau dari Ahli Materi.....	87
Tabel 15. Kriteria Kelayakan Lembar Penilaian Unjuk Kerja.....	88
Tabel 16. Tingkat Keterandalan Reliabilitas Penelitian.....	91
Tabel 17. Hasil Perhitungan Reliabilitas Instrumen.....	92
Tabel 18. Rangkuman Hasil Uji Normalitas.....	96
Tabel 19. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Variansi.....	97
Tabel 20. Rangkuman Hasil Uji t ( <i>t-test</i> ).....	100
Tabel 21. Distribusi Frekuensi Kategorisasi Kompetensi Kelas Non Intervensi.....	102
Tabel 22. Daftar Nilai Peserta Didik Kelas Non Intervensi.....	103
Tabel 23. Distribusi Frekuensi Kategorisasi Kompetensi Kelas Intervensi.....	104
Tabel 24. Daftar Nilai Peserta Didik Kelas Intervensi.....	105
Tabel 25. Hasil Uji Normalitas.....	107
Tabel 26. Hasil Uji Homogenitas Variansi.....	108
Tabel 27. Hasil Uji T.....	109

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kertas gambar.....	47
Gambar 2. Pensil 2B.....	47
Gambar 3. Cat air.....	47
Gambar 4. Pensil Warna.....	47
Gambar 5. Spidol.....	48
Gambar 6. Drawing pen.....	48
Gambar 7. Kuas.....	48
Gambar 8. Palet.....	48
Gambar 9. Karet penghapus.....	48
Gambar 10. Gunting kertas.....	48
Gambar 11. Lem kertas.....	48
Gambar 12. Kertas manila hitam.....	48
Gambar 13. Clear spray.....	49
Gambar 14. Perbandingan nilai kelas intervensi dan kelas non intervensi.....	106



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Instrumen Penelitian.....	124
Lampiran 2. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	166
Lampiran 3. Hasil Penelitian.....	216
Lampiran 4. Analisis Data.....	226
Lampiran 5. Surat Ijin Penelitian.....	230
Lampiran 6. Dokumentasi.....	235

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu hubungan yang terjadi antara pendidik (guru) dan peserta didik (siswa). Melalui pendidikan peserta didik dipersiapkan menjadi manusia yang cerdas dan berguna bagi bangsa dan negara, serta diharapkan dapat mengembangkan potensinya untuk menjadi lebih baik. Dalam upaya menumbuhkan, memajukan serta mencerdaskan kehidupan bangsa, penyelenggaraan dan pelaksanaan proses pendidikan harus terus ditingkatkan. Salah satu diantaranya melalui pendidikan kejuruan.

Salah satu pendidikan kejuruan yang dikembangkan di Indonesia adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang dirancang untuk menyiapkan peserta didik atau lulusan yang siap memasuki dunia kerja dan mampu mengembangkan sikap profesional dibidang kejuruan. Lulusan pendidikan kejuruan, diharapkan menjadi individu yang produktif yang mampu bekerja menjadi tenaga kerja menengah dan memiliki kesiapan untuk menghadapi persaingan kerja. Kehadiran SMK sekarang ini semakin didambakan masyarakat, khususnya masyarakat yang berkecimpung langsung dalam dunia kerja. Dengan catatan bahwa lulusan pendidikan kejuruan memang mempunyai kualifikasi sebagai (calon)

tenaga kerja yang memiliki pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan kompetensi keahlian masing – masing.

SMK Negeri 3 Purworejo adalah salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang membuka program keahlian busana butik yang membekali peserta didik dengan ketrampilan, pengetahuan dan sikap sebagaimana yang termuat dalam spektrum kurikulum, dimana salah satu standar kompetensinya adalah menggambar busana dengan kompetensi dasar penyelesaian gambar secara *mix* media. Kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media sebagian adalah praktek sehingga penggunaan media pembelajaran sebagai sumber belajar sangat penting untuk membantu tugas guru dalam proses belajar mengajar. Selain itu juga memudahkan peserta didik menangkap pelajaran dari guru pada saat kegiatan pembelajaran.

Kualitas proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh komponen-komponen yang di dalamnya yang saling berhubungan dan berkaitan satu sama lain. Salah satu komponen tersebut adalah penggunaan media dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat menguasai kompetensi yang diharapkan. Persepsi peserta didik terhadap penggunaan media harus ditingkatkan guna kelancaran proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, apabila peserta didik diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya, melalui media pembelajaran hal – hal yang abstrak dapat dikonkretkan dan hal – hal yang kompleks dapat disederhanakan. Oleh

karena itu, media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Pada proses kegiatan belajar mengajar (KBM), media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang harus diperhatikan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Perantara disini digunakan untuk mempermudah proses penyampaian pesan dan disamping itu agar proses penyaluran informasi yang dilakukan mampu merangsang daya tarik dan respon peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dari tanggal 2 Juli sampai 15 September 2012 di SMK Negeri 3 Purworejo, pelaksanaan pembelajaran penyelesaian gambar secara *mix* media dengan menggunakan media gambar jadi dan *job sheet*. Kecakapan guru dalam pemanfaatan media masih kurang bervariasi sehingga peserta didik tidak bisa menangkap materi pelajaran secara maksimal. Media ini memang cocok digunakan dalam penyampaian materi penyelesaian gambar secara *mix* media, namun untuk mencapai hasil yang maksimal seorang guru perlu memperhatikan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Berdasarkan keterangan yang diberikan guru pengampu mata pelajaran menggambar busana, pemahaman peserta didik terhadap

kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media masih kurang. Hal tersebut terlihat dari hasil gambar peserta didik yang hanya sekedar memberi warna tanpa menerapkan prosedur kerja penyelesaian gambar secara *mix* media. Realitas ini membuat sebagian besar peserta didik belum dapat mencapai target ketuntasan yang telah ditetapkan. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan adalah 73, sehingga peserta didik yang belum mencapai batas tersebut harus mengulang (*remidial*). Berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti diketahui sebanyak 60 % peserta didik dinyatakan belum tuntas dan 40 % dinyatakan tuntas. Sehingga peserta didik perlu bantuan media pembelajaran yang mampu memberikan gambaran langkah – langkah penyelesaian gambar secara *mix* media.

Media pembelajaran adalah saluran atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi ajar dari seorang guru kepada peserta didik. Seorang guru tidak cukup hanya menguasai materi akan tetapi juga harus memiliki keterampilan untuk memilih dan menggunakan media, selanjutnya guru mampu membuat dan mendisain media pembelajaran. Adanya media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, seperti media pembelajaran *ritatoon* dapat menarik perhatian peserta didik untuk lebih memperhatikan apa yang disampaikan guru. Media *ritatoon* adalah gambar berseri yang dibingkai sedemikian rupa, sehingga tahapan – tahapan yang ditunjukkan pada gambar tersebut dapat dipresentasikan sebagai suatu proses kejadian.

Dengan adanya media ini diharapkan dapat meminimalisir kesulitan pemahaman peserta didik terhadap materi penyelesaian gambar secara *mix* media, karena media *ritatoon* ini menampilkan langkah – langkah penyelesaian gambar secara *mix* media yang disertai dengan contoh gambar.

Berdasarkan uraian di atas, maka upaya untuk meningkatkan pencapaian kompetensi hasil belajar inilah yang menarik untuk dikaji lebih mendalam, sehingga media yang tepat digunakan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *ritatoon*, karena dalam media ini ditampilkan langkah – langkah penyelesaian gambar secara *mix* media yang disertai dengan contoh gambar. Dengan penggunaan media pembelajaran *ritatoon* ini diharapkan dapat meminimalisir kesulitan pemahaman peserta didik dalam kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media.

Dengan pertimbangan hal tersebut di atas maka perlu diadakan penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *ritatoon* terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media di SMK Negeri 3 Purworejo.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari permasalahan yang telah dijelaskan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang muncul, antara lain sebagai berikut :



1. Kecakapan guru dalam pemanfaatan media masih kurang bervariasi sehingga peserta didik tidak bisa menangkap materi pelajaran secara maksimal.
2. Pemahaman peserta didik yang masih kurang terhadap kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media, mengakibatkan banyaknya peserta didik belum memenuhi standar KKM, yaitu 60 % peserta didik dinyatakan belum tuntas.
3. Penguasaan peserta didik terhadap materi penyelesaian gambar secara *mix* media masih kurang. Hal ini terlihat dari banyaknya peserta didik yang belum menerapkan prosedur penyelesaian gambar secara *mix* media dengan benar.
4. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *ritatoon* terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media belum diketahui hasilnya.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, banyak sekali masalah yang terkait agar penelitian ini lebih fokus dan mendalam, maka perlu adanya pembatasan masalah dalam penelitian ini agar permasalahan yang dikaji lebih mendalam dan terarah. Peneliti melihat bahwa permasalahan sesungguhnya terdapat pada media. Berkaitan dengan penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan pada penyelesaian gambar secara *mix* media adalah melalui penggunaan media pembelajaran *ritatoon*. Alasan

dipilihnya media *ritatoon* karena media ini menampilkan langkah demi langkah yang disertai dengan contoh gambar, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami setiap proses pengerjaannya.

Peserta didik yang dipilih menjadi subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI Busana Butik, karena mereka yang menempuh mata diklat penyelesaian gambar secara *mix* media. Berdasarkan materi pembelajaran di SMK Negeri 3 Purworejo, maka penelitian ini dibatasi materi penyelesaian gambar secara *mix* media pada busana kerja kantor pria.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, permasalahan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media pada kelas XI busana butik SMK Negeri 3 Purworejo?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *ritatoon* terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media pada kelas XI busana butik SMK Negeri 3 Purworejo?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media pada kelas XI busana butik SMK Negeri 3 Purworejo.

2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *ritatoon* terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media pada kelas XI busana butik SMK Negeri 3 Purworejo?

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Bagi pihak SMK Negeri 3 Purworejo

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam rangka kelancaran dan berlangsungnya program keahlian.

2. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta

Hasil penelitian ini digunakan sebagai bahan kajian bagi mahasiswa calon guru SMK.

3. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan mengenai penerapan media pembelajaran *ritatoon* di dalam pembelajaran penyelesaian gambar secara *mix* media.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Tinjauan Tentang Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Pembelajaran**

Menurut Oemar Hamalik (2011:55), pembelajaran adalah proses penyampaian pengetahuan oleh guru yang dilaksanakan dengan metode tertentu, dengan cara menuangkan pengetahuan kepada siswa. Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik serta lingkungannya sehingga terjadi perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Pengertian lain tentang pembelajaran menurut Warsita (2008:85) pembelajaran merupakan suatu usaha sadar untuk membuat siswa belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan siswa.

Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono yang dikutip oleh Diyanni Riesda Silviana, (2010:13) Pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan peserta didik dalam belajar, bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, ketrampilan dan sikap.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, pembelajaran adalah proses penyampaian pengetahuan oleh guru kepada peserta didik dalam suatu lingkungan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

## **b. Komponen Pembelajaran**

Setiap proses interaksi belajar mengajar selalu ditandai dengan adanya sejumlah unsur – unsur dalam pembelajaran tersebut yang saling terkait atau biasa disebut komponen pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik (2008:77) proses pembelajaran merupakan suatu sistem artinya keseluruhan yang terjadi dari komponen- komponen saling berinteraksi antara satu dengan yang lainnya dan secara keseluruhan untuk mencapai tujuan pembelajaran, adapun komponen – komponen pembelajaran tersebut terdiri dari atas tujuan pembelajaran, guru, peserta didik atau siswa, bahan atau materi pelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi. Komponen – komponen pembelajaran tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

### **1) Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran merupakan komponen paling penting yang harus ditetapkan dalam proses pembelajaran yang mempunyai fungsi sebagai tolok ukur keberhasilan pembelajaran. Menurut Martinis Yamin (2009:40), tujuan pembelajaran adalah tujuan bersama, siapa dan bagaimana cara mencapai tujuan bersama tersebut tergantung dengan kesepakatan atau perjanjian yang dilakukan oleh orang – orang dalam suatu organisasi atau kesatuan. Tujuan pembelajaran merupakan acuan yang dipertimbangkan untuk memilih strategi belajar mengajar (W. Gulo,2008:8). Sedangkan menurut Nana Sudjana dan Ahmad

Rivai (2007:1), tujuan pembelajaran adalah rumusan kemampuan yang diharapkan dimiliki para siswa setelah ia menempuh berbagai pengalaman belajarnya (pada akhir pembelajaran).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, tujuan pembelajaran adalah rumusan mengenai kemampuan atau tingkah laku yang diharapkan dimiliki atau dikuasai peserta didik setelah mereka menerima proses pengajaran atau melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

## 2) Guru

Menurut Oemar Hamalik (2008:82), guru adalah tenaga pendidik yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan atau keterampilan kepada peserta didik di tempat belajar. Guru adalah seorang pendidik, pembimbing, pelatih dan pemimpin yang dapat menciptakan iklim belajar yang menarik, aman, nyaman dan kondusif di kelas, keberadaannya di tengah – tengah siswa yang dapat mencairkan suasana kebekuan, kekauan dan kejenuhan belajar yang terasa berat diterima para siswa (Martinis Yamin,2009:95). Guru merupakan jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus seorang guru (Moh. Uzer Usman,2006:1)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, guru adalah pembimbing, peserta didik, pendidik dan pelatih dalam

proses belajar mengajar yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik.

### 3) Peserta Didik/Siswa

Peserta didik/siswa adalah seseorang anggota masyarakat yang sengaja belajar di sekolah tingkat dasar sampai menengah atau lembaga pendidikan lain (Depdiknas, 2006:1077). Siswa disebut juga dengan anak didik. Anak didik adalah anak yang belum dewasa yang memerlukan bimbingan dan pertolongan oranglain yang sudah dewasa, guna dapat melaksanakan tugasnya sebagai makhluk Tuhan, sebagai warga negara, sebagai anggota masyarakat, sebagai suatu pribadi atau individu yang mandiri (Suryobroto,2002:28).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, peserta didik adalah seseorang yang memerlukan bimbingan orang lain yang sudah dewasa untuk mencapai tujuan tertentu.

### 4) Bahan/Materi Pelajaran

Menurut Suryobroto (2002:42), bahan atau materi pelajaran adalah isi dari materi pelajaran yang diberikan kepada siswa sesuai kurikulum yang digunakan. Materi pelajaran adalah inti yang diberikan kepada siswa pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar, sehingga materi harus dibuat secara sistematis agar mudah diterima oleh siswa (Nana Sudjana,1996:25). Sedangkan menurut R. Ibrahim dan Nana Syaodih (2010:100),

materi pelajaran adalah sesuatu yang disajikan guru untuk diolah dan kemudian dipahami oleh siswa dalam rangka mencapai tujuan instruksional yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, materi pelajaran adalah semua bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan atau kompetensi yang telah ditetapkan.

#### 5) Metode Pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik (2008:81), metode pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode pembelajaran adalah acara untuk mengoperasionalkan apa yang direncanakan dalam strategi (W.Gulo, 2008:4). Metode pembelajaran adalah salah satu cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran (Suryobroto,2002:43).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.



#### 6) Media Pembelajaran

Menurut Sudarwan Danim (2010:7), media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Media pembelajaran adalah alat yang membawa pesan – pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran (Azhar Arsyad,2011:4). Sedangkan menurut Arief S. Sadiman (2011:7), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar untuk menyampaikan pesan – pesan pengajaran dari guru kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.

#### 7) Evaluasi

Untuk dapat menentukan tercapai tidaknya tujuan pembelajaran perlu dilakuakn usaha dan tindakan untuk mengevaluasi pencapaian kompetensi/ hasil belajar. Menurut Muhibin Syah (2011:195), evaluasi adalah penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan

dalam program. Evaluasi adalah suatu tindakan yang dilakukan evaluator terhadap suatu peristiwa atau kejadian (Zainal Arifin,2011:9). Sedangkan menurut Daryanto (2010: 1), evaluasi adalah pengumpulan kenyataan secara sistematis untuk menetapkan apakah dalam kenyataannya terjadi perubahan dalam diri siswa dan menetapkan sejauh mana tingkat perubahan dalam pribadi siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, evaluasi adalah suatu kegiatan menilai yang dilakukan oleh guru untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dengan cara terencana, sistematis dan terarah berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan.

Posisi dan peran media pembelajaran adalah sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

## **2. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran *Ritatoon***

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan perlengkapan yang berguna membantu siswa dalam proses belajar mengajar. Melalui media pembelajaran memudahkan siswa untuk memahami materi yang disajikan guru. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh

Oemar Hamalik (2008:201) bahwa alat bantu pengajaran lebih banyak berguna membantu siswa belajar ketimbang membantu guru mengajar. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran tidak asal ada, tetapi harus disesuaikan dengan kondisi siswa dan materi pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik perhatian siswa akan membantu siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, siswa tidak merasa jenuh dan siswa akan lebih aktif dalam belajar.

Rossi dan Breidle dalam Wina Sanjaya (2009:161) menyatakan media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Alat – alat semacam itu kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran juga dapat memberi rangsangan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar. Pernyataan tersebut dikuatkan oleh pendapat Yusufhadi Miarso (2004:458) yang menyatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Menurut Rayandra Asyhar (2012:16) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari

suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Dengan berpedoman kepada apa yang dijelaskan Rayandra Arsyhar tersebut, media pembelajaran sangat berperan dalam kegiatan pembelajaran, baik untuk siswa maupun untuk guru. Siswa merasa terbantu dalam menganalisis dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Guru terbantu dalam menjelaskan, mendemonstrasikan dan mendeskripsikan materi pembelajaran yang disampaikan. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan bagian dari keseluruhan strategi komunikasi dalam proses belajar mengajar.

Media yang membawa pesan dengan tujuan instruksional maka media itu disebut media pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2011:4) yaitu apabila media itu membawa pesan – pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud – maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disampaikan bahwa media pembelajaran merupakan suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi kepada penerima pesan dalam proses pembelajaran.

#### **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar media pembelajaran sangat banyak manfaatnya baik bagi peserta didik maupun bagi guru.

Melalui media pembelajaran yang menarik para peserta didik akan terangsang imajinasinya, sehingga para peserta didik akan lebih terbuka, dan hal – hal yang sifatnya abstrak dapat dikonkritkan. Dengan demikian media pembelajaran dapat membantu para peserta didik dalam memahami materi pembelajaran secara mendalam karena perhatian mereka terpusat dan terkonsentrasi penuh terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajarinya.

Azhar Arsyad (2011:26-27) mengemukakan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri – sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
  - a) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio atau model.
  - b) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide atau gambar.
  - c) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal.
  - d) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide atau simulasi komputer.
  - e) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media komputer, film dan video.
  - f) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti

proses kepompong menjadi kupu – kupu dapat disajikan dengan teknik – teknik rekaman seperti time-lapse untuk film, video, slide atau simulasi komputer.

- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa – peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Menurut Susilana dan Riyana (2008:10) mengemukakan bahwa media pembelajaran ini juga memiliki nilai dan manfaat sebagai berikut :

- 1) Membuat konkrit konsep – konsep yang abstrak. Konsep – konsep yang dirasakan peserta didik masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada peserta didik bisa dikonkritkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Misalnya untuk menjelaskan tentang sistem peredaran darah, arus listrik, berhembusnya angin, dsb. Bisa menggunakan media gambar atau bagan sederhana.
- 2) Menghadirkan objek – objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. Misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan gambar atau program televisi tentang binatang – binatang buas seperti harimau dan beruang, atau hewan – hewan lainnya seperti gajah, jerapah, dinosaurus, dsb.
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil. Misalnya guru akan menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, dsb. Atau menampilkan objek – objek yang terlalu kecil seperti bakteri, virus, nyamuk, semut atau hewan kecil lainnya.
- 4) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat (slow motion) dalam media film bisa memperlihatkan tentang lintasan peluru, melesatnya anak panah atau memperlihatkan suatu ledakan. Demikian juga gerakan – gerakan yang terlalu lambat seperti pertumbuhan kecambah dan lain – lain.

Menurut Levied a Lentz dalam bukunya Azhar Arsyad (2011: 16)

mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran, yaitu:

- 1) Fungsi atensi menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif, dapat dilihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks bergambar.
- 3) Fungsi kognitif yaitu terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkap bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung didalamnya.
- 4) Fungsi kompensatoris yaitu media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya lagi.

Menurut Arief S. Sadiman (2011: 16) fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra manusia.
- 3) Mengatasi sifat pasif peserta didik.
- 4) Memberi perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman dan juga menimbulkan persepsi yang sama.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2007:2) mengemukakan manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata – mata komunikasi verbal melalui penuturan kata – kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.

- 4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain – lain.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai fungsi media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat bermanfaat baik bagi guru ataupun bagi peserta didik. Adapun manfaat bagi guru adalah :

- 1) Media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- 2) Media dapat menutupi keterbatasan yang dimiliki oleh guru dalam mengajar, baik itu keterbatasan tenaga, waktu atau pengetahuan.
- 3) Media membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Dengan menggunakan media pembelajaran guru menjadi lebih kreatif dalam menyampaikan materi karena menggunakan beberapa metode pembelajaran.

Sedangkan manfaat yang didapat oleh peserta didik dari penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Peserta didik akan lebih mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran dibandingkan tanpa bantuan media.
- 2) Menghindarkan verbalisme diantara peserta didik.
- 3) Peserta didik akan lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar.
- 4) Dengan media pembelajaran peserta didik dapat lebih mengenal lingkungan sekitarnya.



### c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Perkembangan yang terjadi dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan semakin banyaknya media yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Sangatlah penting untuk mengetahui karakteristik media yang akan dibuat dalam membuat sebuah media. Beberapa ahli mengelompokkan media untuk lebih memudahkan dalam pemilihan media.

Menurut Arief S.Sadiman (2011:28) jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar di Indonesia adalah :

- 1) Media grafis : gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, poster, flannel board, papan bulletin, komik.
- 2) Media audio : radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium bahasa.
- 3) Media proyeksi : Film bingkai, film rangkai, media transparasi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televisi, video, permainan dan simulasi.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2007:3-4) ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran antara lain :

- 1) Media grafis, seperti : gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun dan komik.
- 2) Media tiga dimensi, yaitu media dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock-up* dan diorama.
- 3) Media proyeksi, seperti : slide, film strips, film, penggunaan OHP dan lain – lain.
- 4) Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Menurut Sudarwan Danim (2010:18-22) Penggolongan media antara lain sebagai berikut :

- 1) Papan tulis.

- 2) Bulletin board dan display.
- 3) Gambar dan ilustrasi fotografi.
- 4) Slide dan filmstrip.
- 5) Film.
- 6) Rekaman pendidikan.
- 7) Radio pendidikan.
- 8) Televisi pendidikan.
- 9) Peta dan globe.
- 10) Buku pelajaran.
- 11) Overhead projector.
- 12) Tape recorder.
- 13) Alat teknologi pendidikan lainnya.

Menurut Eko Budi Prasetyo (2000:42-45) jenis media pembelajaran sederhana dengan perangkat tiga dimensi dapat dikelompokkan menjadi

5, yaitu :

1) *Mock-up*

*Mock-up* didefinisikan sebagai alat tiruan yang mempresentasikan gerak atau fungsi dari bagian tertentu dari suatu benda. Oleh karena itu biasanya *mock-up* hanya dibuat untuk bagian – bagian benda yang dipandang penting saja.

2) Diorama

Diorama adalah kotak yang melukiskan suatu objek dengan latar belakang ataupun juga latar depan yang mendukung penciptaan kesan objek riil.

3) *Ritatoon*

*Ritatoon* merupakan gambar berseri yang dibingkai sedemikian rupa, tahapan – tahapan yang ditunjukkan pada gambar – gambar tersebut dapat dipresentasikan sebagai suatu proses kejadian.

4) *Rotatoon*

Prinsip kerja *rotatoon* hampir sama dengan *ritatoon*, yakni menampilkan pesan pembelajaran yang dikemas dalam gambar (dua dimensi) berseri, namun demikian dilihat dari segi fisiknya kedua media pembelajaran tersebut tampak berbeda. *Rotatoon* menggunakan gambar seri yang bersambungan dan digulung pada tempat gulungan yang diletakkan pada bagian tepi kotak.

5) Lembar balik berstandar

Prinsip kerja dari media ini juga hampir sama dengan *ritatoon*. Perbedaannya pada media pembelajaran ini gambar – gambar seri yang telah diurutkan digantungkan pada suatu standar, sehingga dapat dibaling-balik untuk ditampilkan satu persatu.

Berdasarkan beberapa jenis media pembelajaran di atas maka jenis media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran sederhana berupa media *ritatoon*.

#### **d. Kriteria Pemilihan Media**

Sebelum menggunakan media pembelajaran yang perlu diperhatikan oleh guru adalah memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Azhar Arsyad (2011:75-76), ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran yaitu :

- 1) Sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.
- 3) Praktis, luwes dan bertahan.
- 4) Guru terampil menggunakannya.
- 5) Pengelompokkan sasaran.
- 6) Mutu teknis.

Menurut Arief S. Sadiman (2011:85) faktor – faktor yang mempengaruhi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut :

- 1) Tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Karakteristik siswa atau sasaran.
- 3) Jenis rangsangan belajar yang diinginkan.
- 4) Keadaan latar atau lingkungan.
- 5) Kondisi setempat.
- 6) Luasnya jangkauan yang ingin dilayani.

Menurut Walker & Hess, yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011: 175), kriteria media pembelajaran yang berdasarkan kepada kualitas adalah sebagai berikut:

- 1) Kualitas isi dan tujuan
  - a) Ketepatan
  - b) Kepentingan
  - c) Kelengkapan
  - d) Keseimbangan
  - e) Minat/perhatian
  - f) Keadilan
  - g) Kesesuaian dengan situasi peserta didik
- 2) Kualitas intruksional
  - a) Memberikan kesempatan belajar
  - b) Memberikan bantuan untuk belajar
  - c) Kualitas memotivasi
  - d) Fleksibilitas intruksionalnya
  - e) Hubungan dengan program pembelajaran lainnya
  - f) Kualitas sosial interaksi intruksionalnya
  - g) Kualitas tes dan penilaiannya
  - h) Dapat memberi dampak bagi peserta didik
  - i) Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya
- 3) Kualitas teknis
  - a) Keterbacaan
  - b) Mudah digunakan
  - c) Kualitas tampilan/tayangan
  - d) Kualitas penanganan jawaban
  - e) Kualitas pengelolaan programnya
  - f) Kualitas pendokumentasiannya

Sedangkan menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2007:4-5), mengemukakan beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran antara lain:

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan – tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.

- 3) Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya – tidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya.
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- 6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa.

Menurut pendapat Dick dan Carey (1978) yang dikutip oleh Arief S. Sadiman, (2011:86) menyebutkan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu :

- 1) Ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber – sumber yang ada maka harus dibeli atau dibuat sendiri.
- 2) Ketersediaan dana, tenaga dan fasilitas untuk membeli atau memproduksi.
- 3) Keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama, artinya bisa digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapanpun serta mudah dijinjing dan dipindahkan.
- 4) Efektifitas biaya dalam jangka waktu yang panjang.

Hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran menurut Wina Sanjaya (2009:171) adalah :

- 1) Media yang digunakan sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Media yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.
- 3) Media pendidikan sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi peserta didik.
- 4) Media harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi penggunaannya.

Berdasarkan penjelasan di atas maka kriteria dalam pemilihan media pembelajaran ini harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, serta materi atau bahan pelajaran yang terkandung dalam media

tersebut sesuai dengan taraf berfikir peserta didik sehingga mudah dipahami.

#### **e. Langkah – Langkah Penggunaan Media Pembelajaran**

Dalam menggunakan media pembelajaran hendaknya guru memperhatikan beberapa prinsip tertentu agar penggunaan media tersebut dapat mencapai hasil yang baik. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswah Zain (2006:136), ada enam langkah yang dapat ditempuh guru pada waktu mengajar dengan mempergunakan media pembelajaran yaitu :

- 1) Merumuskan tujuan pengajaran dengan menggunakan media pembelajaran.
- 2) Persiapan guru yaitu memilih dan menetapkan media pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai tujuan.
- 3) Persiapan kelas. Guru harus dapat memotivasi siswa agar dapat menilai, mengantisipasi, menghayati pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.
- 4) Penyajian pelajaran dan penggunaan media pembelajaran. Pada langkah ini guru menyajikan bahan pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.
- 5) Kegiatan belajar siswa. Pada langkah ini siswa belajar dengan menggunakan media pembelajaran.
- 6) Evaluasi pengajaran. Pada langkah ini kegiatan belajar dievaluasi, sampai sejauh mana tujuan pengajaran tercapai, sekaligus dapat dinilai sejauh mana pengaruh media pembelajaran sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses belajar siswa.

Sedangkan menurut Nana Sudjana (1996:104), prinsip – prinsip penggunaan media agar dapat mencapai hasil yang baik adalah sebagai berikut :

- 1) Menentukan jenis media dengan tepat artinya guru memilih terlebih dahulu media manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang akan diajarkan.

- 2) Menetapkan atau memperhitungkan subyek yang tepat; artinya perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan kemampuan peserta didik.
- 3) Menyajikan media dengan tepat; artinya teknik dan metode penggunaan media dalam pengajaran haruslah disesuaikan dengan tujuan, bahan metode, waktu dan sarana yang ada.
- 4) Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat; artinya kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar media digunakan. Tentu tidak setiap saat atau selama proses belajar mengajar terus menerus memperlihatkan atau menjelaskan sesuatu dengan media pembelajaran.

Berdasarkan definisi di atas maka langkah – langkah penggunaan media pembelajaran yaitu merumuskan tujuan pembelajaran, memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kematangan kemampuan peserta didik, menyiapkan kelas dengan memotivasi peserta didik, menyajikan materi dengan menggunakan media dan evaluasi pengajaran yang dapat dijadikan dasar atau bahan untuk proses belajar berikutnya.

#### **f. Media *Ritatoon***

Media *ritatoon* merupakan salah satu dari media pembelajaran sederhana, sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Eko Budi Prasetyo (2000:43) yaitu merupakan gambar berseri yang dibingkai sedemikian rupa tahapan – tahapan yang ditunjukkan pada gambar - gambar tersebut dapat dipresentasikan sebagai suatu proses kejadian.

Menurut Padmono (2011:23) media *ritatoon* adalah media yang berupa gambar lepas yang cukup menarik dan mengandung suatu pesan informasi dimana dibelakang gambar diberikan tambahan keterangan

tentang gambar tersebut, sehingga ketika guru menjelaskan isi gambar guru tidak perlu membalik melihat gambar akan tetapi cukup membaca keterangan yang ada di balik gambar.

Sedangkan menurut Ahmad Rohani (1997:21) menjelaskan bahwa media *ritatoon* yaitu media grafis yang digunakan untuk menerangkan suatu rangkaian perkembangan, sebab setiap seri media gambar bersambung dan selalu terdiri dari sejumlah gambar. *Ritatoon* terdiri dari seri beberapa gambar dapat lima atau enam dan dapat pula lebih banyak lagi. Satu set gambar seri yang dipersiapkan merupakan serangkaian gambar yang dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran tertentu.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran *ritatoon* adalah gambar berseri yang dibingkai sedemikian rupa, sehingga tahapan – tahapan yang ditunjukkan pada gambar tersebut dapat dipresentasikan sebagai suatu proses kejadian untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### **3. Tinjauan Tentang Kompetensi Menggambar Busana di SMK**

#### **a. Pengertian Kompetensi**

Kompetensi yang sering disebut dengan standar kompetensi adalah kemampuan yang secara umum harus dikuasai lulusan. Kompetensi adalah kemampuan dasar yang dapat dilakukan oleh para peserta didik pada tahap pengetahuan, ketrampilan, dan sikap (Martinis Yamin, 2009; 126). Sedangkan menurut Mimin Haryati (2007:2), kompetensi



merupakan pengetahuan (kognitif), sikap dan nilai (afektif) dan keterampilan (psikomotor) yang diwujudkan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak sehingga mampu menghadapi persoalan yang dihadapinya.

Menurut E. Mulyasa (2010:37), kompetensi adalah perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Dalam arti lain kompetensi dapat diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya, sehingga ia dapat melakukan perilaku – perilaku kognitif, afektif dan psikomotorik dengan sebaik – baiknya. Menurut Dwi Padmo, dkk (2004:126), kompetensi adalah pernyataan yang menggambarkan keterampilan suatu kemampuan tertentu secara bulat yang merupakan perpaduan antara pengetahuan dan kemampuan yang dapat diamati dan diukur.

Menurut Abdul Majid (2007:5), kompetensi adalah seperangkat tindakan intelegen penuh tanggung jawab yang harus dimiliki seseorang sebagai syarat untuk dapat dianggap mampu melaksanakan tugas – tugas dalam bidang pekerjaan tertentu. Sedangkan menurut Depdiknas (2006:1096), merumuskan kompetensi sebagai pengetahuan, keterampilan dan nilai – nilai dasar yang drefleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, kompetensi adalah kemampuan yang dimiliki oleh seorang individu terkait pengetahuan (kognitif), nilai dan sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor) yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sehingga kemampuan tersebut dapat diukur dan diamati kinerjanya.

Benyamin Bloom yang dikutip Sri Wening (1996: 8-10) mengemukakan secara garis besar membagi kompetensi belajar menjadi 3 ranah, yaitu :

- 1) Ranah *Kognitif*, terdiri dari enam kategori yakni pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Tingkah laku pada ranah kognitif bersifat implisit artinya sangat sulit untuk mencapai satu tahap tanpa melalui tahap sebelumnya.
  - a) Pengetahuan, menurut Bloom adalah tahapan yang sederhana yang menjelaskan seorang siswa untuk menjawab pertanyaan – pertanyaan dengan pemanggilan kembali atas memori yang telah dihafal sebelumnya. Memorisasi dapat menyangkut masalah batasan, fakta, aturan, urutan, prosedur, prinsip dan generalisasi.
  - b) Pemahaman, adalah tahap kedua yang menunjukkan seorang siswa untuk mengekspresikan suatu prinsip atau konsep dengan kalimatnya sendiri, memberi contoh atas suatu prinsip atau konsep, implikasi atau konsekuensi.
  - c) Penerapan, adalah suatu tahap aplikasi atau konsep pada situasi yang baru, penggunaan rumus pada matematika, fisika dan sebagainya.
  - d) Analisis, adalah tahap keempat yaitu kemampuan siswa untuk menjabarkan informasi menjadi bagian – bagian pokok, menemukan asumsi, membedakan fakta dengan opini, meliputi hubungan sebab akibat, merumuskan style suatu karya tulis dan sebagainya.
  - e) Sintetis, bertolak belakang dengan analisa adalah kemampuan siswa untuk membuat komposisi, menyiapkan karangan menyusun hipotesis dan sintesa pengetahuan. Dalam tahap kelima ini, siswa diharapkan memiliki perspektif wawasan yang luas.
  - f) Evaluasi, adalah tahap yang paling kompleks dalam kognitif yang melibatkan pemberian value judgment dari data dalam bentuk kesimpulan. Dalam tahap ini siswa mengevaluasi

informasi berdasarkan kriteria konsistensi. Kesulitan terbesar justru di pihak guru dalam menguji kembali, apakah proses evaluasi yang dilakukan oleh siswa telah memenuhi syarat atau belum.

Keenam jenis perilaku di atas bersifat hierarkis, artinya perilaku tersebut menggambarkan tingkatan kemampuan yang dimiliki seseorang. Perilaku terendah sebaiknya dimiliki terlebih dahulu sebelum mempelajari atau memiliki perilaku yang lebih tinggi. Proses ini merupakan suatu proses yang dinamis, dimana siswa melalui keaktifannya akan dapat secara terus menerus mengembangkan kemampuannya untuk mencapai tingkatan-tingkatan kemampuan yang lebih tinggi melalui proses belajar yang dilakukan.

- 2) Ranah *Afektif*, berkenaan dengan sikap yakni kesediaan menerima, memberi tanggapan, penilaian, organisasi dan karakterisasi.
  - a) Kesediaan untuk menerima atau menolak adalah tahap pertama siswa menjadi sensitif pada suatu rangsangan. Kategori kesediaan dapat diurutkan memberi perhatian, menerima dan memberi perhatian yang agak terpilih (terseleksi).
  - b) Memberi tanggapan adalah memberi ekspresi atas suatu rangsangan. Ekspresi yang diberikan secara bertingkat dan karena unsur pengawasan, tanpa pengawasan dan bahkan secara sukarela.
  - c) Menilai adalah tahap ketiga dari afektif, dapat dipilahkan antara kesediaan memberi penilaian dengan komitmen yang masih bersifat tentatif terhadap suatu individu, fenomena ataupun kepercayaan tertentu. Tahap yang lebih dari sekedar penilaian adalah penilaian dengan penekanan komitmen ataupun ikatan moral.
  - d) Organisasi adalah bentukan satu sistem nilai yang disusun dari interrealisasi dan prioritas dari sedemikian banyak nilai yang ada. Pembentukan kearah satu sistem nilai melalui suatu proses konsepsionalisasi sistem nilai terpilih yang kemudian dilanjutkan mengorganisasikannya kedalam sistem tersebut.

- e) Karakterisasi dengan satu nilai adalah secara sadar peserta didik mengetahui siapa dia, dimana dia berada dan bagaimana dia harus bersikap. Peserta didik yang sudah sampai tahap ini, sikap yang dibentuk sudah menjadi filosofi kehidupannya, konsisten dalam kata, perbuatan dan sikap.

Ranah *afektif* yang diterapkan di sekolah saat ini adalah penanaman nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa. Budaya diartikan sebagai keseluruhan sistem berpikir, nilai, moral, norma dan keyakinan manusia yang dihasilkan atau merupakan produk masyarakat. Karakter adalah tabiat, watak, akhlak atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan yang diyakininya dan digunakannya sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap dan bertindak.

Fungsi dari penerapan nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa adalah pengembangan potensi peserta didik untuk menjadi perilaku yang baik bagi peserta didik yang telah memiliki sikap dan perilaku yang mencerminkan budaya dan karakter bangsa. Penerapan nilai-nilai karakter bangsa dipilih sesuai dengan mata pelajaran. Berdasarkan Pusat Kurikulum Balitbang Kemendiknas nilai dan deskripsi nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa mencakup :

Tabel 1. Deskripsi Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa

Nilai	Deskripsi
Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain
Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan
Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan
Kerja Keras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas.
Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
Demokratis	Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain
Rasa Ingin Tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar.
Semangat Kebangsaan	Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
Cinta Tanah Air	Cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, social, budaya, ekonomi, dan politik bangsa
Menghargai Prestasi	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat serta menghormati keberhasilan orang lain.
Bersahabat/ Komunikatif	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
Cinta Damai	Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya
Gemar Membaca	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya
Peduli Lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi
Peduli Sosial	Sikap dan tindakan yang selalu ingin member bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan
Tanggung Jawab	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, social, dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa

Penilaian terhadap siswa mengacu pada aspek-aspek yang ada didalam tabel di atas. Dalam setiap mata pelajaran/mata diklat

menggunakan beberapa aspek saja dan tidak semua aspek digunakan dalam penilaian sikap.

- 3) Ranah *Psikomotor*, berkenaan dengan kompetensi belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.
  - a) Gerak reflek, yang terjadi akibat rangsangan tertentu dari luar dirinya, ataupun atas perintah dari diri sendiri. Banyak jenis gerakan reflek, ada yang bersifat terpotong – potong (segmental), terintegrasi (tersegmental) dan suprasegmental (respon terhadap rangsangan).
  - b) Gerak dasar adalah gerak otot yang bersifat mempertahankan aktivitas kehidupan manusia, misalnya berjalan, merangkak, melompat dan sebagainya, gerak dinamis yang memerlukan modifikasi karena lingkungan serta gerak terkoordinasi, misalnya menggambar dan sebagainya.
  - c) Kemampuan perseptual adalah kombinasi kemampuan kognitif dan motorik, berawal dari perhatian dirinya, perhatian diri terhadap lingkungan diskriminasi visual (membedakan bentuk dan detail), memori visual, diskriminasi latar belakang dengan figur sampai aktivitas yang terkoordinasi.
  - d) Kemampuan fisik adalah kemampuan yang diperlukan untuk mengembangkan kemampuan skill yang lebih tinggi. Kemampuan fisik dapat berwujud ketahanan, kekuatan, fleksibilitas dan kecepatan.
  - e) Gerak skill (terampil) adalah gerak yang dibentuk melalui belajar, dari gerak yang sederhana, gerak gabungan dan gerak terpadu, olahraga, tari dan gerak rekreatif termasuk gerak skill.
  - f) Komunikasi non discursive, sebagai tahap tertinggi adalah gerak komunikasi yang syarat arti baik ekspresi muka, postur dan sebagainya.

Ranah *psikomotorik* yang diharapkan pada mata pelajaran menggambar busana siswa mampu menggambar dan menyelesaikan gambar busana secara *mix media*. Penilaian untuk *psikomotorik* siswa dapat dilihat dari hasil produk kerja dengan menggunakan acuan kriteria atau penilaian unjuk kerja.

Siswa yang telah memiliki kompetensi mengandung arti bahwa siswa telah memahami, memaknai, dan memanfaatkan

materi pelajaran yang telah dipelajari. Dengan kata lain, siswa telah bisa melakukan (*psikomotorik*) sesuatu berdasarkan ilmu yang telah dimilikinya yang pada tahap selanjutnya menjadi kecakapan hidup. Siswa yang telah memiliki kompetensi diharapkan bisa hidup mandiri kelak tanpa bergantung pada orang lain.

#### **b. Standar Kompetensi Keahlian Busana Butik**

Standart kompetensi lulusan (SKL) menurut Dit PSMK (2008: IV) adalah kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan sikap, pengetahuan, dan ketrampilan yang diharapkan dicapai pada setiap tingkat dan/atau semester; standart kompetensi terdiri atas sejumlah kompetensi dasar sebagai acuan buku yang harus dicapai dan berlaku secara nasional. Sedangkan menurut Djemari Mardapi (2004; 5), standart kompetensi adalah ukuran minimal yang mencakup pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang harus dicapai, diketahui dan mahir dilakukan oleh peserta didik pada setiap tingkatan dari suatu materi yang diajarkan. Dari beberapa definisi di atas standart kompetensi adalah merupakan batas dan arah kemampuan yang harus dimiliki dan dapat dilakukan oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran suatu mata diklat tertentu.

Tabel 2. Kompetensi Kejuruan Bidang Keahlian Busana Butik

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Menggambar busana (fashion drawing)	1.1 Memahami bentuk bagian-bagian busana 1.2 Mendiskripsikan bentuk proporsi tubuh anatomi beberapa tipe tubuh manusia 1.3 Menerapkan teknik pembuatan desain busana 1.4 Penyelesaian pembuatan gambar busana
2. Membuat pola (pattern making)	2.1 Menguraikan macam-macam teknik pembuatan pola (teknik konstruksi dan teknik drapping) 2.2 Membuat pola
3. Membuat busana wanita	3.1 Mengelompokkan Macam-Macam Busana Wanita 3.2 Memotong bahan 3.3 Membuat krah wanita 3.4 Menyelesaikan busana wanita dengan jahitan tangan 3.5 Menghitung harga jual 3.6 Melakukan pengepresan
4. Membuat busana pria	4.1 Mengelompokkan macam-macam busana pria 4.2 Memotong bahan 4.3 Membuat krah pria 4.4 Menyelesaikan busana pria dengan jahitan tangan 4.5 Menghitung harga jual 4.6 Melakukan pengepresan
5. Membuat busana anak	5.1 Mengelompokkan macam-macam busana anak 5.2 Memotong bahan 5.3 Membuat krah anak 5.4 Menyelesaikan busana dengan jahitan tangan 5.5 Menghitung harga jual 5.6 Melakukan pengepresan
6. Memilih bahan baku busana	6.1 Mengidentifikasi jenis bahan utama dan bahan pelapis 6.2 Mengidentifikasi pemeliharaan bahan tekstil 6.3 Menentukan bahan pelengkap
7. Membuat hiasan pada busana	7.1 Mengidentifikasi hiasan busana 7.2 Membuat hiasan pada kain atau bahan
8. Mengawasi mutu busana	8.1 Memeriksa kualitas bahan utama 8.2 Memeriksa kualitas bahan pelengkap 8.3 Memeriksa mutu pola 8.4 Memeriksa mutu potong 8.5 Memeriksa hasil jahit

Sumber: Silabus Spektrum Program Studi Keahlian Busana Butik SMK Negeri 3 Purworejo 2013

Pada pendidikan kejuruan khususnya SMK Program Keahlian Busana Butik, standar kompetensi yang harus dicapai peserta didik mengacu pada Standar Kompetensi Nasional (SKN) Bidang Keahlian Busana Butik yang disusun oleh Tim Majelis Pendidikan Kejuruan Nasional (MPKN), dimana standar kompetensi tersebut berisikan unit-



unit kompetensi dan sub kompetensi dan kriteria unjuk kerja, persyaratan unjuk kerja serta acuan penilaian.

**c. Pengertian Menggambar Busana**

Perancang busana memang hampir tidak pernah mempunyai waktu cukup untuk membuat detil – detil ilustrasi, tetapi perlu bisa menggambarkan bentuk mode (*fashion*) dan rancangan – rancangan yang masuk akal, tepat dan cepat. Seperti yang dikemukakan oleh Goet Poespo (2006:1) Menggambar adalah ilmu yang mutlak diperlukan untuk mengungkapkan mode (*fashion*), karena dalam hal ini menggambar adalah cara pengungkapan idea atau gagasan yang paling efektif.

Sri Widarwati (1993:2) mengemukakan desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda dan dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, warna dan tekstur. Sedangkan menurut Widjiningsih (1982) desain diartikan sebagai suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu, berupa susunan garis, bentuk, warna dan tekstur.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, menggambar busana adalah kegiatan menggambar atau mendisain sketsa model dengan mengungkapkan ide – ide dalam kertas gambar yang akan menghasilkan suatu gambar rancangan benda atau objek baru yang tersusun dari unsur – unsur garis, bentuk, warna dan tekstur.

#### **d. Menggambar Busana Kerja Kantor Pria**

Busana dalam pengertian sempit dapat diartikan bahan tekstil yang disampirkan atau dipakai untuk menutupi tubuh seseorang yang langsung menutupi kulit seseorang ataupun yang tidak langsung menutupi kulit ( Arifah A. Riyanto, 2003:27 ).

Pengertian busana tersebut dijadikan acuan dalam mengartikan busana pria, sehingga yang dimaksud dengan busana pria adalah busana yang digunakan oleh pria untuk menutupi tubuhnya yang terbuat dari bahan tekstil baik yang langsung menutupi kulit seseorang ataupun yang tidak langsung menutupi kulit.

Menurut jenisnya busana pria dapat dibedakan menjadi dua, yaitu :

- 1) Busana yang langsung menutupi kulit, seperti : singlet, celana dalam, dsb.
- 2) Busana yang tidak langsung menutupi kulit, seperti; kemeja, pantalon, kamar jas, kimono, jaket, jas, dsb.

Berdasarkan kesempatan pemakaiannya busana pria dibedakan menjadi lima, yaitu :

- 1) busana kerja
- 2) Busana bepergian
- 3) busana resmi
- 4) Busana olahraga
- 5) Busana pesta

Menurut Wasia Rusbani (1985:167) mengemukakan bahwa busana pria pada umumnya terdiri atas :

- 1) Kemeja lengan pendek dan kemeja lengan panjang.  
Kemeja lengan pendek dengan kerah sport disebut kemeja sport. Panjang kemeja sampai panggul dan dikenakan setelah memakai pantalon. Kemeja lengan pendek dengan kerah boord atau kerah tegak, biasanya bagian bawah kemeja dimasukkan ke dalam celana dan kemejanya memakai dasi. Pakaian seperti ini berupa pakaian kerja resmi untuk ke kantor. Kemeja dengan lengan panjang dan kerah boord dikenakan dengan atau tanpa dasi. Kemeja untuk dikenakan dengan dasi umumnya lebih panjang daripada kemeja sport dan bagian bawah berbentuk lengkung untuk mudah dapat diselipkan di dalam pantalon. Pada umumnya corak bahan untuk kemeja yaitu polos, motif kotak, garis dan batik.
- 2) Setelan jas dan pantaloon  
Setelan jas dan pantaloon merupakan pakaian resmi untuk pria. Setelan yang dikenakan dengan sempurna terdiri atas kemeja lengan panjang dengan kerah boord, rompi yang dikenakan sesudah memakai kemeja, jas dan pantaloon dari bahan yang sama dan dilengkapi dengan dasi yang sesuai.  
Hal – hal yang perlu diperhatikan pada waktu mengenakan setelan jas :
  - a) Kemeja letaknya rapi, kerah tidak longgar atau tidak ketat. Bila ukuran leher terlampaui longgar akan terjadi lipatan pada leher kemeja waktu dasi dikenakan.
  - b) Bila kerah terlalu ketat maka akan nampak tertekan memakai dasi.
  - c) Bila mengenakan rompi maka rompi letaknya harus rapi dan dikancingkan. Rompi ini letaknya diluar pinggang. Dasi terdapat diantara kemeja dan rompi.
  - d) Bila tidak mengenakan rompi (vest), ban pinggang pasti terlihat, yang dikenakan ban pinggang kecil dari kulit yang sama warnanya dengan sepatu dan gesper.
- 3) Setelan safari  
Setelan safari terdiri dari atas pantaloon dengan kemeja bersaku empat dengan memakai jahitan rangkap sebagai hiasan. Kemeja dikenakan di luar celana. Pakaian ini sesuai dikenakan untuk kesempatan resmi pada waktu siang dan sebagai pakaian kerja.
- 4) Jaket  
Jaket adalah pakaian tambahan. Dikenakan sesudah kemeja atau kaos. Jaket dikenakan untuk melindungi tubuh dari dingin sebagaimana halnya dengan sweater.

5) Kaos dan sweater.

Pakaian ini serasi untuk santai, olahraga dan untuk berbagai kegiatan tidak resmi. Kaos dapat dikenakan di atas pantaloon maupun celana pendek.

Dalam penelitian ini yang akan dibahas lebih mendalam adalah materi tentang busana kerja khususnya busana kerja kantor pria yang terdiri dari kemeja lengan panjang lengkap dengan dasi dan celana pantalon. Persyaratan umum busana untuk kesempatan kerja, yaitu model yang praktis, formal, warna atau motif tidak mencolok dengan model sportif dan sopan. Contohnya seperti kemeja, celana panjang, jas maupun safari.

Setelah mengetahui beberapa persyaratan busana untuk kesempatan kerja, maka akan memudahkan dalam menggambar busana kerja kantor pria.

**e. Pencapaian Kompetensi Penyelesaian Gambar Secara Mix Media.**

Menurut Putrohadi (2009:10), pencapaian kompetensi adalah pengetahuan, pengertian dan ketrampilan yang dikuasai sebagai hasil pengalaman pendidikan khusus. Keberhasilan suatu program pendidikan selalu dilihat dari pencapaian yang diperoleh dibandingkan dengan suatu kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya, dan di dalam program pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan, selalu digunakan indikator-indikator yang menyatakan mutu pendidikan, dan dikembangkan dari suatu konsep yang operasional agar dapat ditelaah kesesuaian antara indikator dengan

konsep operasional. Selain konsep, acuan yang baku sangat dibutuhkan untuk menetapkan kriteria keberhasilan suatu program untuk memantau mutu pendidikan yaitu standart kompetensi termasuk di dalamnya standart kompetensi keahlian yang harus dicapai peserta didik SMK program keahlian busana butik.

Kompetensi menggambar busana merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang harus ditempuh oleh seluruh siswa bidang studi busana butik kelas XI di SMK Negeri 3 Purworejo. Sifat kegiatan dalam Mata Diklat Menggambar busana adalah teori dan praktek. Kompetensi penyelesaian gambar pada silabus Busana Butik kelas XI SMK Negeri 3 Purworejo adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Kompetensi Menggambar Busana

NO	STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1	1.Menggambar Busana	1.1.Memahami bentuk bagian –bagian busana	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi bentuk bagian-bagian busana berdasarkan jenis busana</li> <li>• Menganalisis busana berdasarkan desain</li> </ul>
		1.2.Mendiskripsikan bentuk proporsi dan anatomi bebe-rapa tipe tubuh manusia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi bentuk proporsi dan anatomi tubuh berdasarkan ukuran perbandingan bagian-bagian tubuh</li> </ul>
		1.3.Menerapkan teknik pembuatan desain busana	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menerapkan asas,unsur desain dan bagian-bagian busana dalam menggambar busana</li> </ul>
		1.4.Penyelesaian pembuatan gambar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyelesaikan gambar busana dengan teknik penyelesaian secara mix media</li> </ul>

Kompetensi penyelesaian gambar secara mix media merupakan kegiatan belajar yang mencakup kegiatan belajar pengetahuan dan

ketrampilan. Pengetahuan di sini adalah segala sesuatu yang harus dipelajari, dimengerti atau diingat, seperti fakta, konsep, ide dan prinsip yang menjadi dasar dari pembelajaran praktek. Praktek ketrampilan yang menyangkut aksi-aksi atau gerakan anggota badan seperti gerakan mata dan tangan yang terorganisir secara keseluruhan.

Kriteria ketuntasan sesuai dengan pelaksanaan standar isi yang menyangkut masalah standar kompetensi (SK) dan kompetensi Dasar (KD), maka sesuai dengan petunjuk dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) tahun 2006, setiap sekolah dipandang perlu untuk menentukan Standar Ketuntasan Minimal sesuai dengan kondisi sekolah dimana sekolah itu berada.

Sesuai dengan petunjuk yang ditetapkan oleh BSNP maka ada beberapa rambu-rambu yang harus diamati sebelum ditetapkan KKM di sekolah. Adapun rambu-rambu yang dimaksud adalah :

- 1) KKM ditetapkan pada awal tahun pelajaran,
- 2) KKM ditetapkan oleh forum MGMP sekolah,
- 3) KKM dinyatakan dalam bentuk persentase berkisar antara 0-100, atau rentang nilai yang sudah ditetapkan,
- 4) Kriteria ditetapkan untuk masing-masing indikator idealnya berkisar 75 %,
- 5) Sekolah dapat menetapkan KKM dibawah kriteria ideal (sesuai kondisi sekolah),

- 6) Dalam menentukan KKM haruslah dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan rata-rata peserta didik, kompleksitas indikator, serta kemampuan sumber daya pendukung,
- 7) KKM dapat dicantumkan dalam LHBS sesuai model yang ditetapkan atau dipilih sekolah.

Dari berbagai rambu-rambu yang ada itu, selanjutnya melalui kegiatan Musyawarah Guru Bidang Studi (MGMP) maka akan dapat diperoleh berapa KKM dari masing-masing bidang studi. Ada beberapa kriteria penetapan KKM yang dapat dilaksanakan , diantaranya :

- 1) Kompleksitas indikator (kesulitan dan kerumitan),
- 2) Daya dukung (sarana dan prasarana yang ada, kemampuan guru, lingkungan, dan juga masalah biaya),
- 3) *In take* siswa (masukan kemampuan siswa),

Kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran menggambar busana khususnya pada materi penyelesaian gambar secara mix media adalah 73. Apabila siswa belum mencapai nilai KKM, maka siswa tersebut dinyatakan belum tuntas dan harus melakukan perbaikan (remidial).

Menurut Goet Poespo (2006:5) tahapan dalam menggambar busana secara berurutan adalah merencanakan halaman gambar, merencanakan proporsi atau pose, membuat sketsa busana dan yang terakhir menyelesaikan gambar busana itu sendiri, misalnya teknik pewarnaan. Teknik penyelesaian gambar ialah cara menyelesaikan

gambar desain busana yang telah diciptakan di atas tubuh sehingga gambar tersebut dapat terlihat bahan dan permukaan tekstil serta warna yang dipakai (<http://restinurutami.blogspot.com/2009/12/teknik-penyelesaian-gambar.html>)

Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, (1982:123)

Penyelesaian gambar adalah cara menyelesaikan desain busana yang telah diciptakan di atas tubuh sehingga gambar tersebut dapat terlihat, seperti :

- 1) Bahan dan permukaan tekstil serta warna yang dipakai
- 2) Hiasan pada pakaian yang dijahitkan seperti kancing, renda dan bis
- 3) Teknik penyelesaian desain busana itu, misalnya lipit jarum, kantong yang ditempelkan dan kantong dalam.

Penyelesaian pembuatan gambar terbagi menjadi 3, yaitu :

- 1) Penyelesaian pembuatan gambar secara kering.
- 2) Penyelesaian pembuatan gambar secara basah.
- 3) Penyelesaian pembuatan gambar secara *mix* media.

*Mix* media yaitu memadukan beberapa media pewarna dalam satu gambar untuk memperoleh warna – warna atau efek – efek tertentu yang tidak dimiliki oleh salah satu media pewarna saja. *Mix* media sangat dianjurkan untuk memperoleh warna – warna tertentu yang tidak terjangkau oleh salah satu media saja. ([http://pengembangan-kemampuan-menggambar\\_22.html](http://pengembangan-kemampuan-menggambar_22.html))

Menurut Sri Widarwati (1993 : 72) bahan yang dipakai untuk penyelesaian gambar desain meliputi :

- 1) Pensil hitam 2B untuk membuat sket
- 2) Sejenis pensil hitam yang sangat lunak biasa dinamakan carbonate yang berfungsi seperti pensil berwarna.



- 3) Pensil berwarna yang berfungsi untuk menyelesaikan suatu desain, pemakaiannya sama dengan pensil biasa. Agar hasilnya lebih rata diperlukan ketelitian.
- 4) Tinta hitam, dipakai dengan mempergunakan mata pena dan rapido. Untuk mendapatkan garis yang halus, mata pena dimiringkan pada saat menggoreskannya dan untuk mendapatkan garis kasar dan tebal mata pena direbahkan.
- 5) Aquarel, sejenis pensil warna, akan tetapi diratakan dengan memakai kuas dan air, arah pemakaiannya sama dengan arah benang.
- 6) Spidol dengan berbagai ukuran, bersifat tebal dan menutupi permukaan, hanya untuk garis yang halus dan kecil dipergunakan spidol dengan ujung yang kecil.
- 7) Cat air dengan berbagai merk, sifatnya sangat encer, pemakaiannya memerlukan air sejumlah yang diinginkan.
- 8) Ecoline, sejenis cat air yang sangat encer, pemakaiannya dapat dicampur dengan air atau tanpa dicampur air.
- 9) Cat plakat atau cat poster, sejenis cat air berbentuk pasta. Apabila desain diselesaikan dengan cat ini, maka warnanya akan pekat dan kental sehingga menutupi permukaan.
- 10) Kapur tulis, dipakai untuk menggambar di papan tulis.

Menurut Uswatun Khasanah dkk (2011), secara umum alat dan bahan desain yang digunakan dapat dikelompokkan dalam 3 bagian, yaitu :

#### 1) Kertas gambar

Kertas gambar yang dapat digunakan dalam kegiatan mendisain cukup beragam, mulai dari kertas ukuran A3, A4 maupun A2 tergantung dari tujuan penggunaannya. Pada umumnya kertas yang digunakan adalah kertas berwarna putih, walaupun terkadang menggunakan kertas berwarna selain putih menyesuaikan dengan tujuan pemakaiannya.

## 2) Alat desain/gambar utama

Perlengkapan yang digunakan antara lain pensil, pensil warna, crayon, spidol, navy, pensil konte, pena, spidol emas, spidol perak, marker, cat air, cat poster dan cat akrilik.

## 3) Alat penunjang/gambar penunjang

Alat penunjang yang digunakan dalam penyelesaian suatu desain, antara lain penggaris, kuas, karet penghapus, gunting kertas, cutter, rautan dan palet.

Dalam penyelesaian gambar secara *mix* media alat dan bahan yang dibutuhkan antara lain kertas gambar, kertas manila warna hitam, drawing pen, kuas, pensil hitam, palet, karet penghapus, lem, gunting kertas, pensil berwarna, cat air, spidol dan clear spray.



Gambar 1. Kertas gambar  
([www.wikumagic.com](http://www.wikumagic.com))



Gambar 2. Pensil 2B  
([www.pensil2bstaedtler.com](http://www.pensil2bstaedtler.com))



Gambar 3. Cat air  
([www.sumurboto.com](http://www.sumurboto.com))



Gambar 4. Pensil warna  
([www.kfk.kompas.com](http://www.kfk.kompas.com))



Gambar 5. Spidol  
([www.tokobukukarisma.com](http://www.tokobukukarisma.com))



Gambar 6. Drawing pen  
([www.hellermans.com](http://www.hellermans.com))



Gambar 7. Kuas  
([www.yohanatia.blogspot.com](http://www.yohanatia.blogspot.com))



Gambar 8. Palet  
([www.sumurboto.com](http://www.sumurboto.com))



Gambar 9. Karet penghapus  
([www.ulfiyanar.blogspot.com](http://www.ulfiyanar.blogspot.com))



Gambar 10. Gunting kertas  
([www.mdanif.com](http://www.mdanif.com))



Gambar 11. Lem kertas  
([www.ilhamblogindonesia.blogspot.com](http://www.ilhamblogindonesia.blogspot.com))



Gambar 12. Kertas manila hitam  
([www.makromatutorial.blogspotcom](http://www.makromatutorial.blogspotcom))



Gambar 13. Clear spray  
([www.shop.keramik88.com](http://www.shop.keramik88.com))

Adapun beberapa ketentuan pemakaian alat dan bahan dalam penyelesaian gambar secara mix media adalah sebagai berikut :

#### 1) Pemakaian kertas

Pemilihan kertas tergantung pada jenis alat dan bahan yang dipakai untuk menggambar. Untuk pensil biasa dan berwarna dapat dipakai kertas HVS dan kertas gambar. Jika memakai cat air, cat plak, ecoline dan aquarel pakailah kertas gambar yang halus permukaannya. Jadi dalam penyelesaian pembuatan gambar secara mix media menggunakan kertas gambar karena media yang digunakan diawali dengan menggunakan cat air.

#### 2) Pemakaian kuas

Kuas dengan nomor kecil dipakai untuk menyelesaikan desain busana yang memakai garis – garis serta bagian yang kecil – kecil, bagian yang halus dan rumit.

Kuas dengan nomor besar dipakai untuk menyelesaikan bagian yang luas dan tebal serta untuk meratakan.

### 3) Pemakaian pensil hitam

Pensil merupakan alat dan bahan gambar temudah dalam pemakaiannya. Hampir semua desain disket dengan pensil, terutama desain yang akan diselesaikan dengan cat air, cat plakat, ecoline, spidol maupun tinta hitam. Sket biasanya dibuat dengan pensil HB atau B. Berikut ini adalah ketentuan pemakaian pensil :

- a) Untuk membuat kesan halus dan garis yang kecil, pensil haruslah runcing atau pemakaiannya tidak ditekan.
- b) Jika seluruh gambar ingin diberi warna dengan pensil, goreskanlah pensil menurut arah benang.
- c) Agar gambar kelihatan lebih hidup, maka diberikan tekanan pada bagian – bagian tertentu, bagian yang tertimpa cahaya dibuat terang dan bagian lainnya dibuat gelap.
- d) Siluet dari desain haruslah tebal, begitu juga bagian – bagian pakaian, seperti kerah, kantong, garis jahitan dan garis hias.

### 4) Pemakaian pensil berwarna

Teknik pemakaian pensil berwarna adalah sama dengan pensil biasa. Untuk mendapatkan kesan yang rata diperlukan ketelitian. Jika desain akan diberi warna keseluruhan, kerjakanlah dengan arah yang sama seperti menggoreskan pensil. Untuk penyelesaiannya dapat diberikan tekanan dengan warna yang lebih tua atau tebal. Caranya ialah dengan mempergunakan pensil dengan warna yang sama, akan tetapi menggoreskannya dengan cara menekan.

Kemudian siluetnya dapat dibuat dengan pensil yang sama atau warna hitam.

#### 5) Pemakaian cat air

Cat air terdapat di dalam berbagai bentuk. Untuk saat ini yang terbanyak ditemui di pasaran adalah berbentuk pasta di dalam tube atau botol. Sifat cat air adalah encer, pemakaiannya memerlukan air sejumlah yang diinginkan. Urutan kerja pemakaian cat air adalah sebagai berikut :

- a) Membuat sket dengan pensil HB atau B.
- b) Mencat, dimulai dari bagian atas, berangsur ke bawah dan jangan dibiarkan kering agar rata.
- c) Untuk mendapatkan warna yang rata dapat diulangi lagi dengan warna yang sama.
- d) Bagian pakaian yang tertimpa cahaya diberi warna yang lebih gelap, caranya dengan memberi cat yang tersedia dengan warna gelap atau mengulang berkali – kali dengan cat yang sama.
- e) Siluet dan garis – garis dapat diselesaikan dengan warna yang lebih tua, tinta hitam dengan mempergunakan alat gambar mata pena atau rapido, kemudian dapat pula dengan pensil hitam atau spidol, atau dapat pula memakai ujung kuas yang halus.

Didalam menyelesaikan gambar desain busana haruslah diperhatikan beberapa ketentuan sebagai pedoman pada waktu bekerja.

Ketentuan itu adalah sebagai berikut :

- 1) Arah pemakaian pensil, mata pena, kuas, maupun rapido disesuaikan dengan arah benang kain yang dirancang untuk desain busana yaitu arah memanjang kain.
- 2) Perlu adanya bagian yang tebal dan tipis, supaya gambar desain kelihatan hidup karena adanya bagian yang tertimpa cahaya. Apabila busana terkena cahaya maka akan terlihat terang. Sebaliknya apabila busana tidak terkena cahaya secara langsung akan lebih gelap. Perhatikan untuk lekuk tubuh :
  - a) Pada bagian yang menonjol bisa diwarnai lebih terang.
  - b) Untuk bagian yang cekung diwarnai lebih gelap.
  - c) Dan bagian yang datar dibuat warna yang sebenarnya.
- 3) Tebal tipisnya garis yang dibuat tergantung pada cara menekan alat gambar di atas kertas, bila ingin garis yang tebal alat gambar ditekan dan bila ingin garis yang halus alat gambar tidak ditekan
- 4) Letak kertas gambar pada waktu menyelesaikan gambar dapat diputar arahnya, ini tergantung pada si penggambar
- 5) Perlu diperhatikan apabila desain dibuat dengan kombinasi warna, maka warna – warna yang muda diselesaikan terlebih dahulu.

Penyelesaian gambar secara mix media merupakan teknik penggunaan berbagai macam materi serta alat untuk menggambar

sehingga menjadi suatu kesatuan. Dalam penerapannya cenderung diawali dari materi atau media basah, serta transparan dan diakhiri materi atau media kering maupun tebal.

Teknik penyelesaian gambar menurut Sri Widarwati (1993: 73-74) dibagi dalam :

1) Teknik penyelesaian kulit

a) Penyelesaian kulit dengan cat air

Untuk penyelesaian kulit dengan cat air warna campuran yang digunakan adalah :

- (1) Merah, coklat kekuningan dan putih.
- (2) Kuning, coklat muda dan putih.
- (3) Coklat muda dan merah.

Adapun cara menyelesaikannya adalah :

Larutan atau campuran cat air tersebut harus sangat encer dan dioleskan tipis – tipis. Untuk memberi pemerah pipi, cat air merah sedikit dan encer dioleskan, sebelum cat mengering dengan tujuan pemerah pipi bisa membaaur bareng dengan cat kulit. Kemudian menyelesaikan bagian mata dengan warna kotor, alis, bayangan hidung dan bibir. Karena yang akan digambar adalah gambar pria maka tidak perlu memberi pemerah pipi.

b) Penyelesaian kulit dengan pensil berwarna

Warna yang digunakan untuk penyelesaian kulit dengan pensil berwarna adalah warna pale orange atau yellow orche.

2) Teknik penyelesaian rambut

a) Teknik penyelesaian rambut dengan cat air.

Pewarnaan rambut dimulai sesudah pewarnaan kulit selesai, campuran cat air disini bisa agak kental daripada kulit.

Macam campurannya adalah :

- (1) Hitam, putih, merah atau orange.
- (2) Biru hitam atau donker blue, hitam, putih.
- (3) Hijau tua, hitam.

Rambut pirang : dasar warna coklat muda diulang pada bagian tertentu dengan campuran coklat muda dan coklat tua. Terakhir diulang dengan coklat tua pada tempat – tempat tertentu.

b) Teknik penyelesaian rambut dengan pensil berwarna.

Untuk penyelesaian rambut dengan pensil berwarna dapat menggunakan warna :

- (1) Abu – abu diulang dengan warna hitam.
- (2) Biru hitam dengan hitam.
- (3) Coklat muda diulang dengan coklat tua.



### 3) Teknik penyelesaian tekstur

Penyelesaian tekstur yang dimaksud adalah penyelesaian bagian busana yang telah dirancang. Pada dasarnya dalam menyelesaikan bagian busananya sama seperti menyelesaikan bagian kulit, yaitu dimulai dari garis outline kemudian membaur ke tengah dengan memperhatikan arah cahayanya. Warna cat air dan pensil dipilih sesuai keinginan.

Sedangkan untuk menyelesaikan mewarnai bagian – bagian tubuh ada dua macam cara :

#### 1) Secara asli, bisa disebut dengan cara natural atau memperlihatkan warna sesungguhnya.

Pilihan warna yang sesuai dengan warna kulit biasanya menggunakan warna pale orange atau yellow orche. Sedangkan untuk rambut dapat dipakai warna yang mengarah kehitam, abu – abu diulang dengan warna hitam, biru hitam dengan hitam dan coklat muda diulang dengan coklat tua. Untuk bibir dipakai warna merah.

#### 2) Cara tidak asli atau tidak natural.

Cara yang dipakai disini adalah dengan memakai satu warna untuk keseluruhan, misalnya untuk pakaian memakai warna merah, maka untuk rambut, kulit, bibir dan kuku dipakai juga warna merah. Perbedaan terletak hanya dengan value yang berbeda. Bagian yang tertimpa cahaya dibuat lebih terang. Untuk kombinasi yang lain dipadukan dengan warna lain.

Langkah – langkah penyelesaian gambar busana dengan teknik mix media :

- 1) Menyiapkan desain busana yang siap untuk diwarnai.
- 2) Pertama-pertama disain diselesaikan dengan teknik pewarnaan basah pada keseluruhan warna kulit, wajah, rambut dan busana, dengan menggunakan cat air.
- 3) Setelah cat air mengering kemudian dipertegas dengan menggunakan pensil warna pada keseluruhan warna kulit,wajah, rambut dan busana.
- 4) Detail – detail busana dan siluet busana dipertebal atau dipertegas dengan menggunakan spidol maupun drawing pen.
- 5) Setelah pewarnaan selesai gambar siap disemprot menggunakan clear spray, dengan posisi kertas berdiri dengan arah penyemprotan dari atas ke bawah secara berulang – ulang.
- 6) Tunggu sampai kering, kemudian gambar dipotong sesuai siluet tubuh dengan menyisakan garis putih kurang lebih 0,5 cm.
- 7) Siapkan kertas manila warna hitam kemudian gambar yang sudah dipotong ditempelkan pada kertas manila tersebut.

Kelebihan penyelesaian gambar busana dengan teknik mix media :

- 1) Gambar terlihat lebih menarik dan warna lebih tajam
- 2) Detail – detail busananya lebih terlihat jelas

Dalam penyelesaian pembuatan gambar secara mix media terdapat beberapa faktor yang harus diperhatikan, yaitu :

### 1) Proporsi

Dalam pembuatan gambar busana proporsi tubuh mempunyai pengaruh yang sangat penting. Penggunaan proporsi tubuh disesuaikan dengan busana dan kesempatan pemakaian dari busana tersebut.

### 2) Tekstur bahan

Tekstur kain adalah sifat permukaan kain tebal, tipis, kasar, halus dan licin. Untuk pewarnaan gambar busana harus memperhatikan jenis tekstur apa yang digunakan karena masing – masing tekstur bahan berbeda. Bahan halus berbeda pewarnaannya dengan bahan yang kasar. Demikian juga yang tebal berbeda dengan bahan yang tipis.

### 3) Motif kain

Motif kain adalah hiasan yang terdapat pada kain seperti garis, kotak, bunga, binatang dan sebagainya. Untuk membuat motif pada busana harus memperhatikan bentuk dan ukuran motif. Bentuk motif bergaris tidak selalu digambar lurus, tetapi juga memperhatikan lekukan tubuh dan lekukan busana. Pada bagian yang patah motif dibuat patah, sehingga motif kelihatan tidak kaku. Untuk membuat motif pada rancangan busana juga perlu adanya perbandingan supaya besarnya motif yang ada pada rancangan sesuai dengan besar motif aslinya.

#### 4) Lekuk tubuh

Pada tubuh terdapat lekukan menonjol, dasar dan cekung. Pada bagian – bagian tubuh yang menonjol dalam pewarnaan gambar busana dibuat lebih terang. Untuk bagian yang cekung diberi warna lebih gelap. Sedangkan bagian yang datar diberi warna yang sebenarnya, sehingga gambar terlihat berdimensi.

#### 5) Jatuhnya bahan

Jatuhnya busana dikelompokkan menjadi dua, yaitu bahan yang melangsai dan kaku. Dalam pewarnaan gambar busana untuk bahan melangsai harus banyak membuat gradasi warna, karena terdapat banyak gelombang. Berbeda dengan bahan yang kaku sedikit terdapat gelombang.

#### 6) Cahaya

Setiap benda yang terkena cahaya pasti terlihat terang, sedangkan yang tidak terkena cahaya akan terlihat gelap. Demikian juga dalam pewarnaan gambar busana. Pencahayaan yang digunakan dalam pewarnaan gambar busana tergantung keinginan dari masing – masing perancang.

Berdasarkan uraian di atas penyelesaian pembuatan gambar secara *mix media* adalah teknik penggunaan berbagai macam materi serta alat untuk menggambar sehingga menjadi suatu kesatuan dalam karya ilustrasi mode. Penyelesaian pembuatan gambar meliputi pewarnaan kulit, pewarnaan rambut dan pewarnaan busana dengan pola, motif

tekstur, warna hiasan dan detail supaya desain tersebut dapat dilihat dan dibaca oleh orang lain.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti berikut dapat menjadi kajian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Meskipun penelitian tersebut tidak hanya berasal dari bidang keahlian yang sama tetapi hasil penelitian yang telah dilakukan tersebut dapat dijadikan perbandingan dan masukan.

Hasil penelitian dari Aini Zukhria (2010) yang berjudul “Penggunaan Media *Ritatoon* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Daur Hidup Serangga di Kelas IV SDN Patuguran 1 Kabupaten Pasuruan” menyimpulkan bahwa dengan penggunaan media *ritatoon* ada peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Patuguran 1 Kabupaten Pasuruan.

Hasil penelitian dari Novia Irmawati (2010) yang berjudul “Pemanfaatan Media *Ritatoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar SBK Bidang Seni Rupa Kelas IV MI Hubbul Wathon Kec.Pandaan Kab. Pasuruan” menyimpulkan bahwa dengan pemanfaatan media *ritatoon* ada peningkatan hasil belajar SBK bidang seni rupa kelas IV MI Hubbul Wathon Kec.Pandaan Kab.Pasuruan.

Berdasarkan kajian penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *ritatoon* memiliki pengaruh terhadap pencapaian kompetensi atau hasil belajar peserta didik. Walaupun sudah didapatkan hasil penelitian tersebut, namun penelitian tentang penggunaan

media *ritatoon* pada kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media belum dikemukakan, oleh karena itu perlu dilakukan penelitian tentang “Pengaruh penggunaan Media pembelajaran *Ritatoon* Terhadap Pencapaian Kompetensi Penyelesaian Gambar Secara *Mix* Media di SMK Negeri 3 Purworejo”.

### **C. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran penyelesaian gambar secara *mix* media pada dasarnya adalah praktek. Suatu pembelajaran mempunyai tujuan untuk pencapaian kompetensi. Kompetensi merupakan ketrampilan yang harus dikuasai setiap peserta didik yang menunjukkan bahwa peserta didik telah mampu menguasai standar kompetensi yang ditentukan. Dalam upaya pencapaian kompetensi seorang guru perlu memiliki kemampuan dalam hal perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Salah satu diantaranya adalah kecakapan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai perantara yang digunakan untuk memperjelas penyampaian pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Perantara disini digunakan untuk mempermudah proses penyampaian pesan dan disamping itu agar proses penyaluran informasi yang dilakukan mampu merangsang daya tarik dan respon peserta didik.

Berdasarkan data yang diperoleh guru pengampu mata pelajaran menggambar busana, pemahaman peserta didik terhadap kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media masih kurang. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil gambar peserta didik yang hanya sekedar memberi warna dan belum menerapkan prosedur kerja penyelesaian gambar secara *mix* media dengan

benar. Realitas ini menyebabkan 60 % peserta didik dinyatakan belum tuntas atau belum memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan kriteria nilai 73. Pelaksanaan pembelajaran penyelesaian gambar secara *mix* media di SMK Negeri 3 Purworejo menggunakan media gambar jadi dan *job sheet*. Hal ini menunjukkan kecakapan guru dalam pemanfaatan media masih kurang bervariasi sehingga peserta didik tidak bisa menangkap materi pelajaran secara maksimal, karena dalam kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media diperlukan media pembelajaran yang dapat menjelaskan tahapan demi tahapan penyelesaian gambar secara *mix* media dan disertai dengan contoh gambar.

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, maka diperlukan pemecahan masalah melalui penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media dipilih sebagai solusi terbaik karena dalam pembelajaran pesan yang disampaikan guru yang bersifat verbalistik dapat diperjelas dengan menggunakan gambar nyata yang dapat dilihat dan diraba oleh peserta didik secara langsung. Media yang tepat digunakan dalam kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media adalah media pembelajaran *ritatoon*. Media *ritatoon* merupakan gambar berseri yang dibingkai sedemikian rupa, sehingga tahapan – tahapan yang ditunjukkan pada gambar tersebut dapat dipresentasikan sebagai suatu proses kejadian.

Adapun keunggulan media pembelajaran *ritatoon* dalam pembelajaran adalah peserta didik dapat mengamati secara langsung langkah kerja penyelesaian gambar secara *mix* media dari awal sampai akhir, peserta didik dapat mengerjakan tugas secara mandiri karena dalam media tersebut disertai

contoh gambar dan keterangan sehingga memudahkan peserta didik dalam mengerjakan tugas. Karakteristik dari media *ritatoon* yaitu berupa media visual, bersifat konkret atau nyata dan terdiri dari lima gambar atau lebih yang menunjukkan suatu proses kejadian dengan disertai keterangan.

Berdasarkan penjelasan di atas maka media pembelajaran *ritatoon* sebagai media pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran penyelesaian gambar secara *mix* media karena media pembelajaran *ritatoon* menjelaskan langkah – langkah mengerjakan penyelesaian gambar secara *mix* media yang jelas, runtut dan disertai dengan contoh gambar.

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Dari uraian yang ada menimbulkan permasalahan yang ingin diketahui oleh peneliti sehubungan dengan pengaruh penggunaan media pembelajaran *ritatoon* terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media di SMK Negeri 3 Purworejo yaitu :

1. Bagaimanakah pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media pada kelas intervensi di SMK Negeri 3 Purworejo?
2. Bagaimanakah pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media pada kelas non intervensi di SMK Negeri 3 Purworejo?

#### **E. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan dan kerangka berpikir yang telah ditetapkan maka hipotesis pada penelitian ini adalah ada pengaruh



penggunaan media pembelajaran *ritatoon* terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media di SMK Negeri 3 Purworejo.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Desain Penelitian**

Pada penelitian ini yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Eksperimen semu adalah yaitu penelitian yang harus menerima apa adanya kelompok atau kelas yang sudah ada. Artinya disini peneliti tidak dapat sepenuhnya mengontrol semua variabel-variabel lain yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2006: 114). Penelitian *quasi eksperimen* merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subyek yang diteliti dengan cara membandingkan satu atau lebih kelompok pembanding yang menerima perlakuan. Tujuan penelitian *quasi eksperimen* yaitu untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasikan semua variabel yang relevan (Sumadi Suryabrata, 1988:36).

Desain *quasi eksperiment* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *posttest only control design*. Dalam desain ini terdapat dua kelas yang dipilih secara random. Kelas pertama diberi perlakuan dan kelas yang lain tidak. Kelompok I diberi perlakuan dan kelompok II tanpa perlakuan. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelas intervensi atau eksperimen dan kelompok

tanpa perlakuan disebut kelas non intervensi atau kontrol. Desain penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 4. Format Desain Penelitian

Kelas	Perlakuan (treatment)	Tes
I	X	O1
NI	-	O2

Keterangan :

I : Kelas intervensi

NI : Kelas non intervensi

X : Perlakuan (treatment)

- : Tidak diberi perlakuan

O1 : Tes kelas intervensi

O2 : Tes kelas non intervensi

(Sugiyono,2009:76)

Penelitian menggunakan dua kelas yang disebut kelas *intervensi* dan kelas *non intervensi*. Kelas *intervensi* menggunakan kelas yang dalam proses belajar mengajarnya diberi perlakuan penerapan media pembelajaran *ritatoon* dan kelas *non intervensi* merupakan kelas yang dalam proses belajar mengajar menggunakan proses pembelajaran seperti biasanya.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Purworejo, yang beralamatkan di Jl. Kartini No.5 Purworejo.

### **2. Waktu penelitian**

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan April 2013

## **C. Subyek dan Obyek Penelitian**

### **1. Subyek Penelitian**

Menurut Sugiyono (2007:61) Subjek penelitian adalah orang-orang yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini yang dijadikan subyek penelitian adalah peserta didik kelas XI busana butik di SMK Negeri 3 Purworejo.

### **2. Obyek Penelitian**

Obyek dalam penelitian ini adalah pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix media* dengan menggunakan media pembelajaran *ritatoon* dalam proses belajar mengajar mata pelajaran menggambar busana.

## **D. Variabel Penelitian**

Dalam penelitian kuantitatif, variabel merupakan gejala menjadi fokus peneliti untuk diamati. Menurut Suharsimi Arikunto (2010:99) variabel

penelitian adalah obyek penelitian atau apa saja yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Pendapat Sugiyono (2009:61), Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini menggunakan dua macam variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Adapun dalam penelitian ini dapat diuraikan, yaitu sebagai berikut:

1. Variabel bebas (independen)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen/terikat(Sugiyono,2009:61).

Variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *ritatoon*.

2. Variabel terikat (dependen)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono,2009:61). Variabel terikat pada penelitian ini adalah pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media

Jadi yang dimaksud dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media pembelajaran *Ritatoon* Terhadap Pencapaian Kompetensi Penyelesaian Gambar Secara *Mix* Media Di SMK Negeri 3 Purworejo” adalah efek atau akibat dari penggunaan media pembelajaran *ritatoon* terhadap penyelesaian gambar secara *mix* media yang pengukurannya menggunakan penilaian tes pilihan ganda, sikap dan unjuk kerja pada mata pelajaran menggambar busana.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara – cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Dalam pengumpulan data terdapat beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan agar data yang diperoleh merupakan data yang valid dan reliabel. Sehingga diperoleh gambaran yang sebenarnya dari pengaruh penggunaan media pembelajaran *ritatoon* terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media pada siswa kelas XI busana butik di SMK Negeri 3 Purworejo.

Berikut ini adalah teknik atau metode yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini :

### 1. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dapat berbentuk tulisan, gambar atau karya – karya dari seseorang (Sugiyono, 2009:240). Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah silabus mata pelajaran menggambar busana dan foto – foto hasil karya siswa.

### 2. Tes

Metode tes digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis yang disusun berdasarkan standar kompetensi dasar dan indikator pada materi penyelesaian gambar. Soal yang digunakan dalam tes pengetahuan (*kognitif*) berupa soal pilihan ganda dan tes unjuk kerja (*psikomotor*) dengan cara guru mata pelajaran menggambar busana mengamati satu persatu siswa dalam kegiatan praktek

penyelesaian gambar secara mix media yaitu mulai dari persiapan, proses pembuatan dan hasil gambar.

## **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah (Suharsimi Arikunto, 2010:160). Menurut Sukardi (2008: 75), instrumen penelitian adalah mempunyai kegunaan untuk memperoleh data yang diperlukan ketika peneliti sudah menginjak pada langkah pengumpulan informasi di lapangan. Sedangkan menurut Sugiyono (2009:148) instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa instrumen adalah alat yang dibuat dan digunakan untuk mempermudah dalam mengumpulkan data supaya pekerjaannya lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga data yang diperoleh mudah diolah.

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:142) prosedur dalam pengadaan instrumen yang baik adalah :

1. Perencanaan yang meliputi perumusan tujuan, menentukan variabel dan kategori variabel. Untuk tes langkah ini meliputi perumusan variabel dan pembuatan table spesifikasi.
2. Penulisan butir soal atau item kuesioner, penyusunan skala dan penyusunan pedoman wawancara.
3. Penyuntingan, yaitu melengkapi instrument dengan pedoman mengerjakan surat pengantar, kunci jawaban dan lain – lain yang perlu.
4. Uji coba yang baik dalam skala kecil maupun besar.

5. Penganalisaan hasil, analisis item, melihat pola jawaban, peninjauan saran – saran dan sebagainya.
6. Mengadakan revisi terhadap item – item yang dirasa kurang baik dengan mendasarkan diri pada data yang diperoleh waktu uji coba.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes pilihan ganda, lembar observasi penilaian sikap dan lembar penilaian unjuk kerja yang dapat dilihat pada kisi – kisi untuk mengukur kompetensi menggambar busana dalam tabel berikut :



Tabel 5. Kisi – kisi instrumen untuk mengukur kompetensi menggambar busana

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Metode Pengumpulan Data
1.	Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengetahuan tentang penyelesaian gambar secara mix media</li> </ul>	1) Pengertian penyelesaian gambar secara mix media. 2) Mengidentifikasi alat dan bahan yang digunakan 3) Mengidentifikasi hal-hal yang harus diperhatikan dalam penyelesaian gambar secara mix media. 4) Mengidentifikasi cara mewarnai bagian-bagian tubuh 5) Menjelaskan langkah penyelesaian gambar secara mix media.	Tes
2.	Afektif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penilaian sikap/karakter</li> </ul>	1) Mandiri 2) Kerja keras 3) Bertanggung jawab 4) Disiplin	Observasi
3.	Psikomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Persiapan</li> <li>• Proses Menggambar</li> <li>• Hasil penyelesaian gambar secara mix media</li> </ul>	Menyiapkan alat dan bahan: 1) Pensil 2B 2) Pensil warna 3) Karet penghapus 4) Cat air 5) Kuas 6) Palet 7) Drawing pen 8) Spidol 9) Lem kertas 10) Gunting kertas 11) Kertas gambar 12) Kertas manila hitam 13) Clear spray 14) Pola proporsi jadi  1) Pemakaian alat dan bahan 2) Ketepatan penggunaan waktu 3) Kebersihan tempat kerja  1) Ketepatan pewarnaan kulit 2) Ketepatan pewarnaan wajah 3) Ketepatan pewarnaan rambut 4) Ketepatan pewarnaan busana 5) Kebersihan gambar 6) Kerapihan gambar	Unjuk kerja

## 1. Tes

Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan - aturan yang sudah ditentukan (Suharsimi Arikunto, 2009: 53). Sedangkan menurut Arief Furchan (2011: 268) tes adalah seperangkat rangsangan (stimuli) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban – jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tes adalah suatu alat yang berbentuk pertanyaan atau latihan yang diberikan kepada subyek atau objek yang akan diteliti untuk mengukur keterampilan, pengetahuan dan kemampuan individu yang hasilnya direpresentasikan ke dalam angka.

Tes yang digunakan untuk memperoleh data pengetahuan siswa (aspek *kognitif*) dibuat dalam bentuk tes pilihan ganda. Jenis tes yang digunakan adalah *Post Test* yaitu tes yang diberikan pada akhir program suatu pengajaran dan bertujuan untuk mengetahui sampai sejauh mana pencapaian siswa terhadap bahan pengajaran setelah mengalami suatu kegiatan belajar. Adapun kisi – kisi instrumen tes disajikan pada tabel di bawah ini :

Tabel 6. Kisi – Kisi Instrumen Tes Kognitif Menggambar Busana

No	Indikator	Sub Indikator	No. Soal	Jumlah Soal
1	Penyelesaian Pembuatan Gambar Secara Mix Media	a. Pengertian penyelesaian gambar secara mix media	1	1
		b. Mengidentifikasi alat dan bahan yang digunakan	2	1
		c. Mengidentifikasikan hal-hal yang harus diperhatikan dalam penyelesaian gambar	3	1
		d. Mengidentifikasi cara mewarnai bagian-bagian tubuh	5, 6,7, 8, 10	5
		e. Mengidentifikasi langkah-langkah dalam penyelesaian pembuatan gambar secara mix media	4, 11, 12, 13, 14, 15	6
		f. Mengidentifikasi faktor-faktor dalam penyelesaian pembuatan gambar	9	1
Total Jumlah Soal				15

## 2. Lembar Observasi Penilaian Sikap

Lembar observasi ini digunakan untuk menilai sikap peserta didik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Kisi-kisi Instrumen untuk lembar observasi penilaian sikap dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Penilaian Sikap

No	Indikator	Sub Indikator	Sumber data
1.	Mandiri	a. Mengidentifikasi sendiri pemilihan alat dan bahan sesuai yang dibutuhkan tanpa meminta bantuan orang lain b. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dalam penyelesaian pembuatan gambar secara mix media c. Teliti dalam mengerjakan langkah – langkah penyelesaian pembuatan gambar secara mix media d. Mengerjakan tugas tanpa meminta bantuan orang lain	Peserta didik
2.	Kerja keras	a. Bertanya jika belum memahami langkah penyelesaian pembuatan gambar secara mix media b. Berusaha mengerjakan langkah – langkah penyelesaian pembuatan gambar sesuai dengan prosedur	
3.	Bertanggung jawab	a. Menjaga kebersihan tempat kerja b. Merapikan alat dan bahan setelah digunakan c. Merapikan tempat kerja	
4.	Disiplin	a. Tepat waktu dalam mengumpulkan tugas	

### 3. Lembar penilaian Unjuk Kerja

Penilaian adalah penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat penilaian untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana hasil belajar peserta didik atau ketercapaian kompetensi (rangkaiian kemampuan) peserta didik. Keberhasilan hasil belajar dapat dilihat dari kriteria standar minimal penguasaan kompetensi.

Dalam penelitian ini, penilaian hasil belajar peserta didik dalam menggambar busana khususnya penyelesaian gambar secara *mix media*

dinilai menggunakan lembar penilaian unjuk kerja yang sesuai dengan ketentuan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan tahun 2007. Ketuntasan belajar siswa yaitu harus memenuhi setiap indikator keberhasilan, yang dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 8. Kisi –Kisi Instrumen Penilaian Unjuk Kerja

Aspek	Indikator	Sub Indikator	Sumber data
1. Persiapan	1) Kelengkapan alat dan bahan	Alat dan bahan menggambar 1) pensil 2) Pensil berwarna 3) Karet Penghapus 4) Cat air 5) Kuas 6) Palet 7) Drawing pen 8) Spidol 9) Lem kertas 10) Gunting kertas 11) Kertas gambar 12) Kertas manila hitam 13) Clear spray 14) Pola proporsi jadi	Peserta didik
2. Proses Menggambar	1) Pemakaian alat dan bahan	1) Ketepatan penggunaan alat dan bahan	
	2) Ketepatan penggunaan waktu	1) Ketepatan waktu dalam menyelesaikan penyelesaian gambar secara mix media	
	3) Kebersihan tempat kerja	1) Kebersihan tempat kerja	
3. Hasil	Tampilan keseluruhan penyelesaian gambar secara mix media	1) Ketepatan pewarnaan kulit 2) Ketepatan pewarnaan wajah 3) Ketepatan pewarnaan rambut 4) Ketepatan pewarnaan busana 5) Kebersihan gambar 6) Kerapihan gambar	

#### 4. Instrumen Kelayakan Media *Ritatoon*

Instrumen untuk ahli dimaksudkan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran *ritatoon* yang akan digunakan apakah sudah layak atau belum layak. Instrumen pembuatan media pembelajaran *ritatoon* menggambar busana dibagi menjadi 2 yaitu aspek tampilan media *ritatoon* dan aspek pembelajaran. Sehingga dapat dibuat kisi-kisi kelayakan media *ritatoon* yang diambil dari kriteria pemilihan media pembelajaran sebagaimana disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 9. Kisi-kisi instrumen aspek tampilan media *ritatoon*

No	Indikator	Kriteria	
		Layak	Tidak Layak
1	Kejelasan penyelesaian gambar mix media		
2	Penempatan gambar mix media		
3	Penggunaan bahasa		
4	Pemilihan jenis dan ukuran huruf		
5	Pemilihan dan komposisi warna		
6	Pemilihan background		
7	Ketepatan penyajian gambar mix media		
8	Kepraktisan menggunakan media <i>ritatoon</i>		

Tabel 10. Kisi – kisi instrumen aspek pembelajaran media *ritatoon*

No	Indikator	Kriteria	
		Layak	Tidak Layak
1	Terfokus jelas pada kompetensi dasar		
2	Ketepatan pemilihan materi yang dimediasikan		
3	Sesuai dengan sasaran belajar		
4	Format penyajian gambar mix media		
5	Sajian gambar mix media		
6	Kejelasan runtutan dari keterangan langkah – langkah penyelesaian gambar teknik mix media		

## G. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini, tahap – tahap yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Studi pustaka:
  - a. mengidentifikasi standart kompetensi
  - b. mengidentifikasi karakteristik awal peserta didik
  - c. menetapkan kompetensi dasar
  - d. memilih materi
  - e. memilih media
  - f. menyusun proses pembelajaran
2. Menyiapkan perangkat pembelajaran diantaranya :
  - a. Silabus
  - b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
  - c. Lembar penilaian
  - d. Media : *ritatoon*
3. Membuat media *ritatoon* dan mengujicobakannya. Adapun prosedur pembuatannya meliputi tahap-tahap sebagai berikut:
  - a. Media dibuat berdasarkan kompetensi yang akan dicapai
  - b. Media dievaluasi oleh ahli media sampai media dinyatakan layak oleh para ahli (*judgment experts*) dan terdapat beberapa hal yang perlu direvisi sehingga peneliti memperbaiki media sesuai dengan masukan dari para ahli.

- c. Perangkat pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *ritatoon* pada mata pelajaran menggambar busana di evaluasi oleh para ahli (*judgment expert*).
4. Proses Pembelajaran Menggunakan Media *ritatoon*.

a. Pendahuluan

Kegiatan ini untuk mengarahkan peserta didik pada pokok permasalahan agar peserta didik siap, baik secara mental, emosional, maupun fisik untuk menerima bahan pelajaran baru:

- 1) Pembukaan dan berdoa
- 2) Presensi
- 3) Penyampaian tujuan pembelajaran:
  - a) Peserta didik dapat menjelaskan pengertian penyelesaian gambar secara *mix* media.
  - b) Peserta didik dapat menjelaskan hal – hal yang harus diperhatikan dalam menyelesaikan gambar secara *mix* media.
  - c) Peserta didik dapat menyebutkan alat dan bahan yang digunakan untuk penyelesaian gambar secara *mix* media.
  - d) Peserta didik dapat menyebutkan langkah - langkah penyelesaian gambar secara *mix* media.
  - e) Peserta didik dapat menyelesaikan gambar secara *mix* media.

4) Apersepsi

Mengulang sekilas pelajaran yang lalu yang mempunyai hubungan dengan bahan yang akan diajarkan.

- 5) Membuat pertanyaan yang berhubungan dengan bahan yang akan diajarkan untuk memancing minat peserta didik



b. Pelaksanaan

- 1) Guru menjelaskan bahwa pembelajaran akan dilaksanakan dengan model pembelajaran langsung dan menggunakan metode demonstrasi. Guru meminta peserta didik memakai *co card* yang telah dipersiapkan peneliti yang bertuliskan no absen mereka, hal ini dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam menilai proses unjuk kerja yang dilakukan peserta didik. Peserta didik diminta untuk memperhatikan, mengamati dan mencermati penjelasan serta demonstrasi yang guru lakukan dengan menggunakan media *ritaton* karena penjelasan yang guru lakukan hanya satu kali dan peserta didik tidak diperbolehkan untuk bertanya, dengan tujuan untuk melatih kemampuan melihat, mendengarkan, mengamati dengan cermat dan tepat, dari tiap langkah-langkah prosesnya.
- 2) Guru menyiapkan alat-alat dan bahan serta membagi jobsheet
- 3) Guru mulai menjelaskan dan mendemostrasikan materi penyelesaian gambar secara mix media dengan urutan sebagai berikut:
  - a) Menyiapkan desain busana yang siap untuk diwarnai.
  - b) Pertama-pertama disain diselesaikan dengan teknik pewarnaan basah pada keseluruhan warna kulit, wajah, rambut dan busana, dengan menggunakan cat air.
  - c) Setelah cat air mengering kemudian dipertegas dengan menggunakan pensil warna pada keseluruhan warna kulit,wajah, rambut dan busana.

- d) Detail – detail busana dan siluet busana dipertebal atau dipertegas dengan menggunakan spidol maupun drawing pen.
  - e) Setelah pewarnaan selesai gambar siap disemprot menggunakan clear spray, dengan posisi kertas berdiri dengan arah penyemprotan dari atas ke bawah secara berulang – ulang.
  - f) Tunggu sampai kering, kemudian gambar dipotong sesuai siluet tubuh dengan menyisakan garis putih kurang lebih 0,5 cm.
  - g) Siapkan kertas manila warna hitam kemudian gambar yang sudah dipotong ditempelkan pada kertas manila tersebut.
- 4) Setelah proses penjelasan dan demonstrasi yang dilakukan oleh guru peserta didik diminta untuk menyelesaikan gambar secara mix media dengan bantuan media *ritatoon*.
- 5) Guru memberikan tugas peserta didik:
- a) Menjawab soal tes pilihan ganda.

c. Penutup

- 1) Guru mengulang materi secara singkat
  - 2) Mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru.
5. Memilih sampel dari semua populasi kelas busana dengan cara mengundi semua populasi secara random.
6. Setelah sampel terpilih diberikan perlakuan penerapan media pembelajaran *ritatoon* dalam proses pembelajaran menyelesaikan gambar secara *mix* media sebagai kelas *intervensi* dan model pembelajaran tanpa perlakuan penerapan media pembelajaran *ritatoon* pada kelas *non intervensi*.
7. Setelah diberi perlakuan, kemudian guru mengamati unjuk kerja yang dilakukan oleh peserta didik di dalam praktek di kelas *intervensi*

menggunakan media pembelajaran *ritatoon* dan melakukan pengamatan sikap dan unjuk kerja di kelas *non intervensi* yang tanpa ada perlakuan penerapan media pembelajaran *ritatoon* sampai pada tahap akhir proses pembelajaran, ini merupakan data yang digunakan untuk penelitian.

8. Selain data hasil sikap dan unjuk kerja juga menggunakan *pots test* berupa tes pilihan ganda.

## **H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian**

Sebelum instrumen digunakan dalam penelitian terlebih dahulu perlu adanya pengujian validitas dan reliabilitas instrumen.

### **1. Pengujian Validitas**

Suatu eksperimen dikatakan valid apabila hasil yang diperoleh hanya disebabkan oleh variabel bebas (yang dimanipulasi), dan apabila hasil itu dapat diberlakukan pada situasi di luar lingkungan penelitian. Dua keadaan yang harus dipenuhi adalah validitas internal dan validitas eksternal.

#### **a. Validitas Internal**

Menurut Saifudin Azwar (2004:112) Suatu eksperimen dikatakan memiliki validitas internal yang tinggi apabila perubahan yang terjadi pada variabel dependen yang perlakuan yang diberikan dalam eksperimen, bukan dikarenakan faktor kebetulan maupun disebabkan oleh faktor – faktor lain yang tidak relevan.

Maka peneliti memperhatikan beberapa faktor yang mempengaruhi validitas internal :

- 1) Waktu penelitian dilakukan tidak terlalu lama dari waktu observasi masalah.
- 2) Penelitian dilakukan secara terjadwal sesuai dengan jam pelajaran sebelumnya dan telah disepakati dengan guru kelas.
- 3) Tes diberikan kepada peserta didik pada kelas *intervensi* dan kelas *non intervensi* setelah proses pembelajaran.
- 4) Tes yang diberikan kepada peserta didik di kelas *intervensi* dan kelas non intervensi adalah soal dengan karakter yang sama.
- 5) Kelas *intervensi* dan kelas *non intervensi* merupakan peserta didik dari kelas XI busana butik SMK Negeri 3 Purworejo.

b. Validitas Eksternal

Menurut Saifudin Azwar (2004:115) Suatu hasil eksperimen dikatakan memiliki validitas eksternal yang tinggi apabila efek perlakuan yang diperoleh dapat digeneralisasikan pada populasi, variabel perlakuan dan variabel pengukuran yang lain.

Maka peneliti memperhatikan faktor – faktor yang mempengaruhi validitas eksternal antara lain :

- 1) Menggunakan materi pembelajaran yang sama.
- 2) Kelas *intervensi* dan kelas *non intervensi* pengambilan data dilakukan dengan cara yang sama.

- 3) Guru yang mengajar di kelas *intervensi* dan kelas *non intervensi* adalah guru yang sama.
- 4) Kelas *intervensi* menerapkan media *ritatoon* pada pembelajaran penyelesaian gambar secara *mix* media dan kelas *non intervensi* pelaksanaan pembelajarannya seperti biasa tanpa menerapkan media *ritatoon*.

c. Validitas instrument

Menurut Sukardi (2003:122) Validitas adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur. Validitas adalah ukuran yang menunjukkan sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurannya (Saifudin Azwar, 2004:5). Menurut Suharsimi Arikunto (2005:167) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Sedangkan menurut Nana Sudjana dan Ibrahim (2007:117) validitas adalah berkenaan dengan ketepatan alat ukur terhadap konsep yang diukur, sehingga betul – betul mengukur apa yang seharusnya diukur.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan , validitas adalah ketepatan dan kecermatan suatu tes dalam melakukan fungsi ukurnya. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas konstruk dan validitas isi. Dimana setelah butir instrumen selesai disusun dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan meminta pertimbangan dari para ahli (judgment expert) untuk diperiksa dan

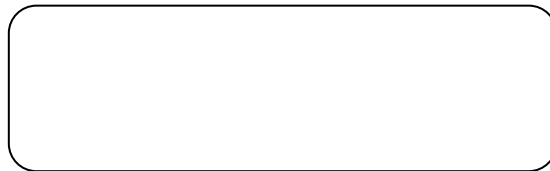
dievaluasi secara sistematis apakah item – item tersebut telah mewakili apa yang hendak diukur. Para ahli yang diminta pendapatnya antara lain ahli materi dan ahli media pembelajaran.

Selain memvalidasi butir – butir instrumen dari penilaian tes pilihan ganda, sikap dan unjuk kerja penyelesaian gambar secara mix media, peneliti juga memvalidasi media pembelajaran *ritatoon*. Setelah menyiapkan media pembelajaran *ritatoon* yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan kemudian peneliti mengkonsultasikan dengan guru mata pelajaran menggambar busana di SMK Negeri 3 Purworejo dan dosen pembimbing, kemudian meminta pertimbangan (*judgment expert*) dari para ahli untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis apakah butir-butir instrumen tersebut telah mewakili apa yang hendak diukur. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun dan kemudian instrument diujicobakan .

*Judgment expert* dalam penelitian ini adalah ahli dalam bidang menggambar busana dan ahli dalam media pembelajaran. Para ahli yang diminta pendapatnya antara lain Ibu Sri Widarwati, M.Pd dan Bapak Afif Ghuruf Bestari, S.Pd selaku dosen menggambar busana Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Ibu Dra. Ning Riyanti dan ibu Dra. Mahmudah selaku guru menggambar busana di SMK Negeri 3 Purworejo serta Ibu Prapti karomah, M.Pd selaku dosen media pembelajaran Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana.

Secara teknis pengujian validitas konstruk dan validitas isi dapat dibantu dengan menggunakan kisi - kisi instrumen, atau matrik pengembangan instrumen (Sugiyono, 2009:182). Dalam kisi-kisi terdapat variabel yang diteliti sebagai tolak ukur dan nomor butir (item) pertanyaan atau pernyataan yang telah dijabarkan dari indikator. Dengan kisi-kisi instrumen itu maka pengujian validitas dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis.

Data yang diperoleh kemudian dilakukan uji coba terhadap butir-butir soal kepada siswa kelas XI sebanyak 29 siswa, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis butir yaitu menggunakan teknik *product moment* dari Pearson, rumus ini diambil dari (Sugiyono, 2007: 356).



Setelah mendapatkan  $r_{xy}$  hitung, kemudian dibandingkan dengan  $r$  tabel untuk mengetahui butir yang sah dan tidak sah. Pedoman perhitungan  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5 % dengan  $N = 29$  yaitu 0,367, maka butir tersebut valid, dan apabila  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$  maka item tersebut tidak valid.

Hasil dari perhitungan SPSS 13 dari 15 butir soal diketahui bahwa semua soal valid. Hasil perhitungan validitas instrumen tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 11 . Hasil perhitungan uji validitas soal

Nomor Soal	$R_{hitung}$	$R_{tabel}$	Keterangan
Soal 1	0,480	0,367	Valid
Soal 2	0,434	0,367	Valid
Soal 3	0,544	0,367	Valid
Soal 4	0,488	0,367	Valid
Soal 5	0,435	0,367	Valid
Soal 6	0,522	0,367	Valid
Soal 7	0,435	0,367	Valid
Soal 8	0,502	0,367	Valid
Soal 9	0,452	0,367	Valid
Soal 10	0,588	0,367	Valid
Soal 11	0,477	0,367	Valid
Soal 12	0,648	0,367	Valid
Soal13	0,413	0,367	Valid
Soal 14	0,459	0,367	Valid
Soal 15	0,477	0,367	Valid

Sedangkan untuk mengetahui validitas penilaian sikap dan penilaian unjuk kerja berdasarkan dari hasil validasi *judgment expert* yang telah mengisi lembar checklist.



Langkah-langkah perhitungannya adalah sebagai berikut :

- a. Menentukan jumlah kelas interval, yakni 2 karena membutuhkan jawaban yang pasti dengan menggunakan skala *Guttman* ya dan tidak. Jawaban ya dengan skor 1 dan tidak dengan skor 0.
- b. Menentukan Rentang Skor, yaitu Skor maksimum dan Skor Minimum.
- c. Menentukan Panjang Kelas (p) yaitu rentang skor dibagi jumlah kelas.
- d. Menentukan kelas interval dimulai dari skor terkecil sampai terbesar.(Sukardi,2003: 85)

Untuk menentukan kelayakan dari lembar penilaian tersebut lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 12 . Kriteria kualitas lembar penilaian sikap

<b>Kriteria Kualitas lembar penilaian unjuk Kerja</b>	
Kategori Penilaian	Interval Nilai
Layak	$(S_{min} + P)$
Tidak Layak	$S_{min}$

Keterangan :

S = Skor Responden

$S_{min}$  = Skor Terendah

P = Panjang Kelas Interval

$S_{max}$  = Skor Tertinggi

Tabel 13. Interpretasi kriteria penilaian hasil validasi para ahli

Kategori Penilaian	Interpretasi
Layak	Ahli materi menyatakan bahwa instrumen layak digunakan sebagai alat penilaian
Tidak Layak	Ahli materi dan menyatakan bahwa instrumen tidak layak digunakan sebagai alat penilaian

Hasil validitas lembar penilaian sikap berdasarkan dari pendapat ahli materi yang memberikan validasi diperoleh skor minimum  $0 \times 4 = 0$ , skor maksimum  $1 \times 4 = 4$ , jumlah panjang kelas = 2 dan panjang kelas interval = 2 sehingga pengkategorian yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 14. Kelayakan lembar penilaian sikap ditinjau dari ahli materi

Kelas	Kategori Penilaian	Interval nilai	Jumlah Responden	Persentase
1	Layak	$2 \leq S \leq 4$	3	100 %
0	Tidak Layak	$0 \leq S \leq 1$	0	0 %
Jumlah				100 %

Dari hasil tabel di atas dapat disimpulkan bahwa lembar penilaian sikap layak dan dapat digunakan sebagai alat penilaian.

Dan untuk lembar penilaian unjuk kerja berdasarkan pendapat dari ahli materi diperoleh skor minimum  $0 \times 5 = 0$ , skor maksimum  $1 \times 5 = 5$ , jumlah panjang kelas = 2 dan panjang kelas Interval = 3 sehingga pengkategorian yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 15. Kriteria kelayakan lembar penilaian unjuk kerja ditinjau dari ahli materi

Kelas	Kategori Penilaian	Interval nilai	Jumlah Responden	Persentase
1	Layak	$3 \leq S \leq 5$	3	100 %
0	Tidak Layak	$0 \leq S \leq 2$	0	0 %
Jumlah				100 %

Berdasarkan tabel di atas, maka lembar penilaian unjuk kerja dalam menyelesaikan gambar dikatakan layak dan digunakan sebagai alat penilaian unjuk kerja.

d. Reliabilitas instrument.

Menurut Nana Sudjana dan Ibrahim (2007:120) reliabilitas adalah keajekan alat tersebut dalam mengukur apa yang diukurnya. Suatu alat pengukur dikatakan reliabel adalah bila alat itu dalam mengukur suatu gejala pada waktu yang berlainan senantiasa menunjukkan hasil yang sama (S. Nasution, 2007:77), sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2010:154) mengungkapkan bahwa reliabilitas artinya dapat dipercaya dan dapat diandalkan. Suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah layak digunakan untuk pengambilan data penelitian.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, reliabilitas adalah keajekan suatu alat yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana suatu pengukuran dapat memberikan hasil yang relatif sama bila dilakukan pada waktu berlainan sehingga dapat dipercaya dan diandalkan.

Teknik pengujian reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan KR.20 (Kuder Richadson) untuk pengujian realibilitas tes pilihan ganda dan Alpha Cronbach untuk penilaian sikap dan penilaian unjuk kerja.

a) Tes

Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda untuk mengukur aspek *kognitif* siswa, dimana uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan Rumus KR. 20 (Kuder Richadson)

$$r_1 =$$

$$\mathbf{r}_{ii} =$$

*reliability*). Ebel (1951) memberikan formulanya untuk mengestimasi reliabilitas hasil rating yang dilakukan oleh sebanyak k orang rater terhadap sebanyak n orang subyek.

Formula berikut akan memberikan koefisien yang merupakan rata-rata interkorelasi hasil rating diantara semua kombinasi pasangan rater yang dapat dibuat dan merupakan rata-rata reliabilitas bagi seorang rater. Dapat dihitung menggunakan rumus berikut:



Hasil olah data dengan bantuan program komputer SPSS 13 pada rumus *Alpha Cronbach* untuk penilaian unjuk kerja, penilaian sikap dan KR.20 untuk tes pilihan ganda dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 17. Hasil perhitungan reliabilitas instrumen

Instrumen	Reliabilitas	Tingkat kerendalan	Keterangan
Tes pilihan ganda	0,855	Sangat tinggi	Reliabel
Penilaian sikap	0,806	Sangat tinggi	Reliabel
Penilaian unjuk kerja	0,6999	Tinggi	Reliabel

Berdasarkan hasil dalam tabel di atas berarti instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah reliabel sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

## I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Teknik analisis data dimaksudkan untuk mencari jawaban atas pertanyaan penelitian atau tentang permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya. Tahapan pertama dilakukan pengujian statistik deskriptif untuk mengetahui nilai dan pencapaian kompetensi peserta didik. Tahapan kedua dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *ritatoon* terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media pada peserta didik kelas XI melalui hipotesis dengan menggunakan uji t.

## 1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif untuk mengetahui pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media dari data *posttest*. Data diolah dan disajikan kedalam bentuk tabel yang meliputi mean (Me), modus (Mo), median (Md) dan standart deviasi (S).

Mean (Me) merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut. Rata-rata (mean) diperoleh dengan menjumlahkan data seluruh individu dalam kelompok itu, kemudian dibagi dengan jumlah individu dalam kelompok tersebut. Rumus perhitungan yang diambil dari (Sugiyono, 2007: 54).





$$\mathbf{Md} = \mathbf{b+p}$$



Standar deviasi atau simpangan baku digunakan untuk mengetahui seberapa besar penyimpangan data terhadap rata-ratanya, dapat dihitung dengan rumus yang diambil dari (Sugiyono, 2007: 58).

$$S =$$

1) Nilai  $P$  / signifikansi ( $\text{sig}$ )  $> 0,05$ , maka data dinyatakan berdistribusi normal,

2) nilai  $P$  / signifikansi ( $\text{sig}$ )  $< 0,05$ , maka data berdistribusi tidak normal.

Rumus uji normalitas adalah sebagai berikut:

$$\mathbf{X^2 =}$$

## **b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi memiliki varian yang sama dan tidak menimbulkan perbedaan signifikan satu sama lain. Tes statistik untuk menguji homogenitas adalah uji- $F$ , yaitu dengan membandingkan varian terbesar dan varian terkecil.

Uji yang digunakan dalam uji homogenitas adalah uji  $F$ . Menurut Sugiyono (2007:140), rumus  $F$  dapat ditunjukkan sebagai berikut:

$$F =$$

### c. Uji t-test

Setelah normalitas dan homogenitas diperoleh hasilnya, langkah selanjutnya adalah uji t. Pengujian menggunakan uji t bertujuan untuk menentukan apakah ada pengaruh pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media pada kelas yang menggunakan media pembelajaran *ritatoon* dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran *ritatoon*. Adapun hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut :

Ho = Tidak ada pengaruh yang signifikan antara pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media dengan menggunakan media pembelajaran *ritatoon*.

Hi = Ada pengaruh yang signifikan antara pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media dengan menggunakan media pembelajaran *ritatoon* .

Hipotesis di atas kemudian diuji menggunakan rumus *t-test* sampel. Adapun rumus t-test *Sparated Varians* adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

(Sugiyono, 2007: 138)

Keterangan:

$S_1$  = Standar Deviasi sampel ke-1

$S_2$  = Standar Deviasi Sampel ke-2

$n_1$  = Jumlah kelompok 1

$n_2$  =Jumlah Kelompok 2

Untuk uji kesamaan dua rata-rata ternormalisasi dengan kriteria berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (sig) atau nilai probabilitasnya  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima.
- b. Jika nilai signifikansi (sig) atau nilai probabilitasnya  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak.

Berdasarkan hasil perhitungan dengan bantuan komputer program *SPSS 13* dapat dijelaskan bahwa kelas yang tidak menggunakan media *ritatoon (non intervensi)* diperoleh nilai tertinggi = 75; nilai terendah = 58,50; rata-rata nilai (*Mean*) = 68,17; nilai tengah dari kelompok data (*median*) = 67,60; dan nilai yang sering muncul dalam kelompok data (*modus*)= 75.

Sedangkan kelas yang menggunakan media *ritatoon (intervensi)* diperoleh nilai tertinggi = 89 ; nilai terendah = 75; nilai rata-rata (*mean*) = 82,45; nilai tengah dari kelompok data (*median*) = 83,01; dan nilai yang sering muncul dalam kelompok data (*modus*)= 77.

Analisis data menggunakan uji t untuk menguji hipotesis dengan kriteria penerimaan hipotesis jika  $p < 0,05$ . Adapun rangkuman hasil uji

t dengan bantuan komputer program SPSS 13 dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 20. Rangkuman hasil uji t (*t-test*)

Kompetensi	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	db	p	Keterangan
<i>Intervensi dan Non Intervensi</i>	-12,410	2,000	56	0,000	$t_h > t_t =$ signifikan

(Hasil print out analisis data dengan SPSS *for windows* 13)

Berdasarkan hasil uji-t tersebut diketahui besarnya  $t_{hitung}$  kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media sebesar -12,410 dengan nilai taraf signifikansi sebesar 0,000. Kemudian nilai  $t_{hitung}$  tersebut dikonsultasikan dengan nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan db 56, diperoleh  $t_{tabel}$  2,000. Nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} -12,410 > t_{tabel} 2,000$ ) dan nilai taraf signifikansi lebih kecil dari 5% ( $0,000 < 0,05$ ), artinya hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, dengan demikian ada pengaruh pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media dengan penggunaan media pembelajaran *ritatoon* di SMK Negeri 3 Purworejo. Hasil perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan diuraikan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *ritatoon* terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media pada peserta didik kelas XI busana butik di SMK Negeri 3 Purworejo . Data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan instrumen penelitian yang berupa tes pilihan ganda, penilaian sikap dan penilaian unjuk kerja.

#### **A. Gambaran Umum SMK Negeri 3 Purworejo**

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 3 Purworejo yang merupakan salah satu lokasi kegiatan KKN/PPL beralamat di Jl.Kartini No. 5 Purworejo. Sekolah ini mempunyai 4 program keahlian yaitu jasa boga, busana butik, tata kecantikan kulit dan tata kecantikan rambut.

SMK Negeri 3 Purworejo merupakan sekolah kejuruan yang memiliki program keahlian busana butik. Salah satu mata pelajaran produktif yang harus ditempuh yaitu mata pelajaran menggambar busana yang terdiri dari 4 kompetensi dasar. Mata pelajaran menggambar busana pada kompetensi dasar penyelesaian gambar secara *mix* media diberikan di kelas XI pada semester genap. Pembelajaran ini dilaksanakan dalam 1 kali tatap muka dengan alokasi waktu @ 4 x 45 menit. Guru mata pelajaran menggambar busana di SMK Negeri 3 Purworejo berjumlah 4 orang.



Adapun fasilitas pendukung dalam proses pembelajaran menggambar busana di dalam kelas meliputi meja gambar 15 buah. Meja kaca dengan lampu penerang 6 buah dan 1 papan tulis.

## B. Deskripsi Data Penelitian

### 1. Pencapaian Kompetensi Penyelesaian Gambar Secara *Mix Media* pada Kelas *Non Intervensi*

Kelas *non intervensi* merupakan kelas yang diajar menggunakan teknik konvensional atau kelas yang tidak diberi perlakuan penerapan media. Subjek pada kelas *non intervensi* sebanyak 29 peserta didik.

Berdasarkan hasil nilai kompetensi kelas *non intervensi* diperoleh nilai tertinggi sebesar 75 dan nilai terendah sebesar 58,50. Distribusi frekuensi kategorisasi nilai kelas *non intervensi* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 21. Distribusi Frekuensi Kategorisasi Kompetensi Kelas *Non Intervensi*

No	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	Tuntas	7	24,1 %
2	Belum Tuntas	22	75,9 %
Jumlah		29	100 %

Sumber: Data primer diolah

Berdasarkan data tersebut dapat dinyatakan bahwa nilai kompetensi peserta didik pada kelas *non intervensi* atau kelas yang tidak diberi perlakuan sebagian besar terdapat pada kategori tidak tuntas sebanyak 22 peserta didik (75,9%) dan nilai kompetensi peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 7 peserta didik (24,1%).

Adapun rincian nilai peserta didik tiap aspeknya adalah sebagai berikut :

Tabel 22. Daftar Nilai Peserta Didik Kelas Non Intervensi

No	Nama Siswa	Kognitif	Afektif	Pikomotor	Bobot			Nilai Akhir
					30%	10%	60%	
1	Ainun Mardhiyah	73,33	80	75	22,0	8	45	75,00
2	Armi Condro L	60,00	70	71	18,0	7	42,6	67,60
3	Asti Nuringtyas	66,67	60	70	20,0	6	42	68,00
4	Cahya Eli R	60,00	70	65	18,0	7	39	64,00
5	Eka Sumaryani	53,33	70	71	16,0	7	42,6	65,60
6	Eli Riawati	73,33	80	75	22,0	8	45	75,00
7	Endah Kusumawati	53,33	60	72,5	16,0	6	43,5	65,50
8	Endrawati	53,33	50	70	16,0	5	42	63,00
9	Fadilah Gayatri	73,33	80	75	22,0	8	45	75,00
10	Faizah Tri W	53,33	70	72,5	16,0	7	43,5	66,50
11	Febi Pramesti	53,33	60	72,5	16,0	6	43,5	65,50
12	Fitri Ferawati	66,67	70	67,5	20,0	7	40,5	67,50
13	Fresti Navita D	60,00	60	57,5	18,0	6	34,5	58,50
14	Hijrotul Baitur R	66,67	50	72,5	20,0	5	43,5	68,50
15	Ibny Quldyah M	73,33	50	72,5	22,0	5	43,5	70,50
16	Khusniatul Latifah	73,33	80	75	22,0	8	45	75,00
17	Machfita L A	60,00	50	65	18,0	5	39	62,00
18	Mutmainatin	66,67	60	60	20,0	6	36	62,00
19	Novita Andriyani	73,33	80	75	22,0	8	45	75,00
20	Nuri Damayanti	60,00	60	72,5	18,0	6	43,5	67,50
21	Pandang Dian L	66,67	60	62,5	20,0	6	37,5	63,50
22	Retno Dyah A	66,67	70	72,5	20,0	7	43,5	70,50
23	Risa Galuh R	60,00	70	72,5	18,0	7	43,5	68,50
24	Riska Putri W	60,00	60	62,5	18,0	6	37,5	61,50
25	Sinta Rohmadoni	73,33	70	75	22,0	7	45	74,00
26	Tri Taniarti N M	53,33	80	75	16,0	8	45	69,00
27	Uki Pratiwi	73,33	60	72,5	22,0	6	43,5	71,50
28	Ummu Syarik	73,33	80	75	22,0	8	45	75,00
29	Wulania Tussiam	66,67	60	67,5	20,0	6	40,5	66,50

## 2. Pencapaian Kompetensi Penyelesaian Gambar Secara *Mix Media* pada Kelas *Intervensi*

Kelas *intervensi* merupakan kelas yang diajar menggunakan penerapan media pembelajaran *ritatoon*. Subjek pada kelas *intervensi* sebanyak 29 peserta didik.

Berdasarkan hasil nilai kompetensi kelas *intervensi* diperoleh nilai tertinggi sebesar 89 dan nilai terendah sebesar 75. Distribusi frekuensi kategorisasi nilai kelas *intervensi* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 23 . Distribusi Frekuensi Kategorisasi Kompetensi Kelas *Intervensi*

No	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	Tuntas	29	100%
2	Belum Tuntas	0	0%
Jumlah		29	100%

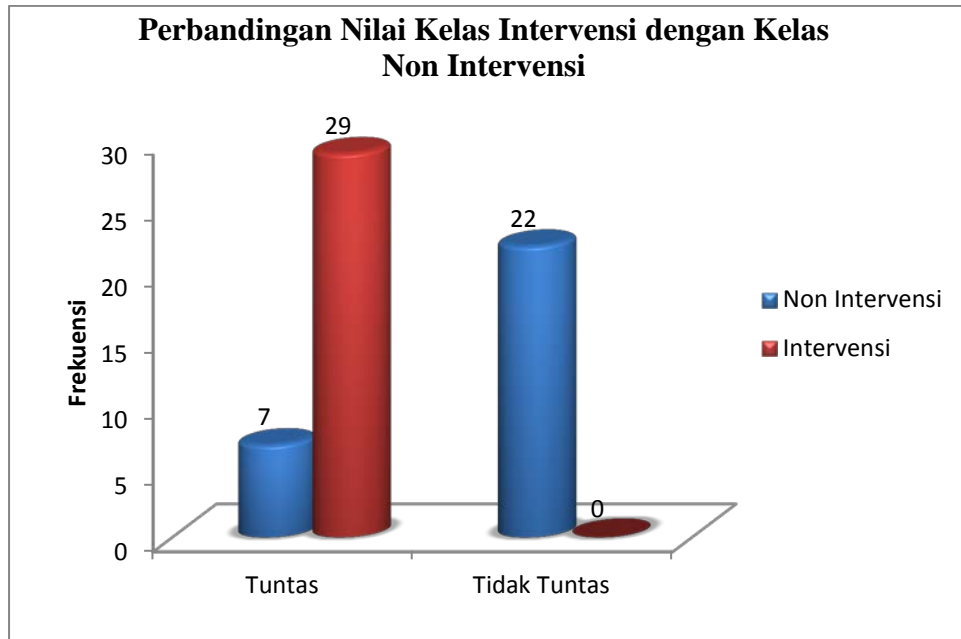
Sumber: Data primer diolah

Berdasarkan data tersebut dapat dinyatakan bahwa nilai kompetensi peserta didik pada kelas *intervensi* atau kelas yang diberi perlakuan penerapan media *ritatoon* sudah mencapai pada kategori tuntas semua sebanyak 29 peserta didik (100%) dan nilai kompetensi peserta didik dalam kategori belum tuntas tidak ada (0%).

Adapun rincian nilai peserta didik tiap aspeknya adalah sebagai berikut :

Tabel 24. Daftar Nilai Peserta Didik Kelas Intervensi

No	Nama Siswa	Kognitif	Afektif	Pikomotor	Bobot			Nilai Akhir
					30%	10%	60%	
1	Andriyana Eka P	93,3	90	85	27,99	9	51	87,99
2	Arum Intan A	80,0	100	85	24	10	51	85,00
3	Arwini	80,0	80	75	24	8	45	77,00
4	Astri Faizah	80,0	90	75	24	9	45	78,00
5	Cici Indah P	86,7	100	75	26,01	10	45	81,01
6	Dian Pertiwi	80,0	90	85	24	9	51	84,00
7	Duwi Novayanti	93,3	90	85	27,99	9	51	87,99
8	Dwi Susanti	86,7	100	75	26,01	10	45	81,01
9	Ega Pranitasari	80,0	80	75	24	8	45	77,00
10	Eli Suwarti	80,0	80	75	24	8	45	77,00
11	Elisetia Pratiwi	80,0	90	85	24	9	51	84,00
12	Ermila	86,7	100	75	26,01	10	45	81,01
13	Fajar Hidayah	80,0	80	80	24	8	48	80,00
14	Fildzah Aisyah	93,3	90	85	27,99	9	51	87,99
15	Finda R	73,33	80	80	21,999	8	48	78,00
16	Gaida Nisa S	86,7	80	85	26,01	8	51	85,01
17	Hesi Refani	80,0	100	85	24	10	51	85,00
18	Ika Kurniawati	93,3	100	82,5	27,99	10	49,5	87,49
19	Indah Nikhayati	86,7	90	82,5	26,01	9	49,5	84,51
20	Khofsoh Tullatifah	86,7	80	80	26,01	8	48	82,01
21	Lia Windi Azizah	73,33	100	80	21,999	10	48	80,00
22	Lisa Zulistine	86,7	90	85	26,01	9	51	86,01
23	Marlia Dwi A	86,7	80	85	26,01	8	51	85,01
24	Martdiyana Eka F	86,7	90	80	26,01	9	48	83,01
25	Rini Kensasi	80,0	80	80	24	8	48	80,00
26	Riyana	86,7	90	80	26,01	9	48	83,01
27	Shinta Yuliana	73,33	80	75	21,999	8	45	75,00
28	Swastika Saraswati G	80,0	100	75	24	10	45	79,00
29	Tri Septiyana	93,3	100	85	27,99	10	51	88,99



Gambar 14. Perbandingan nilai kelas intervensi dan kelas non intervensi

### C. Pengujian Hipotesis

#### 1. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis digunakan sebelum melakukan pengujian hipotesis. Pengujian prasyarat ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

##### a. Uji Normalitas

Uji *normalitas* digunakan untuk mengetahui apakah data yang terdapat dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data pada uji normalitas diperoleh dari nilai kompetensi penyelesaian gambar secara *mix media* pada kelas *intervensi* dan kelas *non intervensi*. Dengan bantuan program SPSS for windows 13.00 *One-Sample Kolmogorov-*

*Smirnov Test*. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai taraf signifikansi hitung lebih besar dari pada nilai taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ .

Hasil uji normalitas untuk masing-masing variabel penelitian disajikan berikut ini.

Tabel 25. Hasil Uji Normalitas

Variabel	N	Z <sub>hitung</sub>	Z <sub>tabel</sub>	P	Ket
Nilai kelas <i>Intervensi</i>	29	0,550	1,960	0,923	Normal
Nilai kelas <i>Non Intervensi</i>	29	0,696	1,960	0,717	Normal

(Hasil print out analisis data dengan SPSS *for windows* 13)

Hasil uji normalitas variabel penelitian dapat diketahui bahwa semua variabel penelitian mempunyai nilai Z hitung lebih kecil dari Z tabel dan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 pada ( $p > 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa semua variabel penelitian berdistribusi normal.

#### **b. Uji Homogenitas**

Setelah dilakukan uji normalitas sebaran data, kemudian dilakukan uji homogenitas variansi. Dengan bantuan SPSS *for windows* 13.00 menghasilkan nilai F yang dapat menunjukkan variansi tersebut homogen atau tidak. Syarat agar variansi bersifat homogen apabila nilai F hitung lebih kecil dari F tabel dan nilai taraf signifikansi hitung lebih besar dari pada nilai taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ .

Berikut adalah rangkuman hasil perhitungan uji homogenitas variansi data nilai kompetensi penyelesaian gambar secara *mix media*.

Tabel 26. Hasil Uji Homogenitas Variansi

Sumber	F <sub>hitung</sub>	F <sub>tabel</sub>	db	p	Keterangan
Nilai kompetensi	0,761	4,02	1:56	0,387	F <sub>h</sub> < F <sub>t</sub> = homogen

(Hasil print out analisis data dengan SPSS *for windows* 13)

Hasil perhitungan uji homogenitas variansi data nilai kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media kelas *intervensi* dan kelas *non intervensi* diketahui nilai F hitung sebesar 0,761 dengan p sebesar 0,387 lebih besar dari nilai signifikansi 5% ( $0,387 > 0,05$ ). Nilai F tersebut dikonsultasikan dengan nilai F tabel. Nilai F tabel pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan db sebesar 1:56 adalah sebesar 4,02. Oleh karena F hitung lebih kecil dari pada F tabel (F<sub>h</sub>: 0,761 < F<sub>t</sub>: 4,02) maka data nilai kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media tersebut mempunyai variansi yang homogen.

## 2. Analisis Data Penelitian

Analisis data ini bertujuan untuk menguji hipotesis penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *ritatoon* di SMK Negeri 3 Purworejo. Selain itu juga untuk mengetahui besar pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media peserta didik dan mengetahui pendapat peserta didik tentang penerapan media pembelajaran *ritatoon* pada pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media di SMK Negeri 3 Purworejo.

Independen sample T-test dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *ritatoon* di SMK Negeri 3 Purworejo. Penghitungan uji-t menggunakan bantuan SPSS for windows 13. Hasil Independen sample T-test berikut ini.

Tabel 27. Rangkuman hasil uji T

Kompetensi	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>	db	P	Keterangan
<i>Intervensi</i> dan <i>Non Intervensi</i>	-12,410	2,000	56	0,000	th>tt = signifikan

(Hasil print out analisis data dengan SPSS *for windows* 13)

Berdasarkan hasil uji-t tersebut diketahui besarnya t<sub>hitung</sub> kompetensi penyelesaian gambar sebesar -12,410 dengan nilai taraf signifikansi sebesar 0,000. Kemudian nilai t<sub>hitung</sub> tersebut dikonsultasikan dengan nilai t<sub>tabel</sub> pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan db 56, diperoleh t<sub>tabel</sub> 2,000. Nilai t<sub>hitung</sub> lebih besar dari pada t<sub>tabel</sub> (t<sub>hitung</sub> -12,410 > t<sub>tabel</sub> 2,000) dan nilai taraf signifikansi lebih kecil dari 5% (0,000 < 0,05). Sebuah syarat data signifikan adalah apabila t<sub>hitung</sub> lebih besar dari t<sub>tabel</sub> dan nilai taraf signifikansi lebih kecil dari 5%. Dengan demikian hasil uji-t tersebut menunjukkan terdapat perbedaan pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media pada kelas *intervensi* yang menggunakan media pembelajaran *ritatoon* dan kelas *non intervensi* yang tanpa menggunakan media pembelajaran *ritatoon* di SMK Negeri 3 Purworejo.

Jadi dapat ditarik kesimpulan dari hasil uji t tersebut, menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *ritatoon* terhadap



pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media di SMK Negeri 3 Purworejo.

#### **D. Pembahasan**

##### **1. Pencapaian Kompetensi Penyelesaian Gambar Secara *Mix* Media Pada Kelas XI Busana Butik SMK Negeri 3 Purworejo**

Pencapaian kompetensi merupakan hasil yang dicapai peserta didik sesuai dengan nilai kriteria keberhasilan pelaksanaan pembelajaran, khususnya di kelas yang telah ditetapkan, yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau angka.

Pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media di SMK Negeri 3 Purworejo yaitu pada kelas *intervensi* ada 29 peserta didik dan semuanya pada kategori tuntas (100%) Sedangkan pada kelas *non intervensi* sebagian besar terdapat pada kategori tidak tuntas sebanyak 22 peserta didik (75,9%), sedangkan kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media peserta didik dengan kategori tuntas sebanyak 7 peserta didik (24,1%).

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) kriteria untuk uji kompetensi keahlian praktek dikatakan baik yaitu apabila adanya keberhasilan mencapai kriteria tertentu yaitu: Adanya ketercapaian ketuntasan belajar peserta didik pada setiap mata diklat yang telah ditempuhnya yang ditunjukkan oleh lebih 75% peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar pada setiap mata diklat yang ditempuh.

Adanya prestasi belajar peserta didik yang ditunjukkan oleh lebih dari 75% peserta didik yang meningkat hasil belajarnya. Adanya ketercapaian standar kompetensi keahlian oleh peserta didik dari program produktif kejuruan yaitu minimal mencapai nilai 7,3 atau 73 yang dicapai oleh lebih dari 75% peserta didik.

Berdasarkan nilai kriteria standar BSNP kompetensi keberhasilan penyelesaian gambar secara *mix media* peserta didik SMK Negeri 3 Purworejo untuk kelas *non intervensi*, KKM kompetensi penyelesaian gambar peserta didik yaitu sebesar 22 peserta didik (75,9%) dinyatakan belum tuntas atau belum sesuai dengan standar ketuntasan yaitu 75% sehingga KKM penyelesaian gambar untuk kelas *non intervensi* belum dapat dikatakan baik. Sedangkan untuk kelas *intervensi* hasil KKM peserta didik SMK Negeri 3 Purworejo semuanya tuntas 29 peserta didik (100%) sudah sesuai dengan standar yang ditentukan yaitu lebih dari 75%, sehingga untuk kelas *intervensi* KKM penyelesaian gambar secara *mix media* dapat dikatakan baik.

Berdasarkan hasil penelitian pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix media* dapat disimpulkan bahwa kompetensi penyelesaian gambar secara *mix media* yang tidak diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *ritatoon* nilai yang diperoleh sudah tuntas tetapi belum 75 % peserta didik yang dinyatakan tuntas. Dan pada kelas *intervensi* dengan menggunakan media pembelajaran *ritatoon* nilai yang diperoleh sudah lebih dari 75% dan dinyatakan tuntas 100%.

Kelas *non intervensi* banyak tingkat persentase ketidak tuntasan karena di kelas *non intervensi* hanya menggunakan media gambar jadi. Penggunaan media gambar jadi ini kurang menarik perhatian dan sulit dipahami peserta didik, sehingga menyebabkan nilai kompetensi peserta didik banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Kelas intervensi dapat mencapai 100% tingkat ketuntasan pencapaian kompetensi, karena dalam pembelajaran ini menggunakan media *ritatoon* yang memudahkan peserta didik dalam menangkap pembelajaran penyelesaian gambar secara *mix media*. Dalam media pembelajaran *ritatoon* ditampilkan gambar – gambar yang menjelaskan langkah demi langkah teknik penyelesaian gambar secara *mix media*, sehingga media ini sangat membantu peserta didik dalam mengerjakan tugas penyelesaian gambar secara *mix media* tanpa harus bergantung kepada orang lain.

## **2. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Ritatoon* Terhadap Pencapaian Kompetensi Penyelesaian Gambar Secara *Mix Media* di SMK Negeri 3 Purworejo**

Media pembelajaran *ritatoon* merupakan gambar berseri yang dibingkai sedemikian rupa tahapan – tahapan yang ditunjukkan pada gambar - gambar tersebut dapat dipresentasikan sebagai suatu proses kejadian menjadikan peserta didik tidak tergantung dengan orang lain dalam mengerjakan tugas penyelesaian gambar secara *mix media*.

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan *independent t test* diperoleh kesimpulan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *ritatoon* terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix media* di SMK Negeri 3 Purworejo. Hal ini dibuktikan dengan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dengan nilai  $t$  hitung sebesar -12,410 dengan nilai taraf signifikansi sebesar 0,000; nilai yang diperoleh telah dibandingkan dengan nilai  $t$  tabel dan nilai taraf signifikansi 5%, sehingga secara statistik dapat ditarik kesimpulan seperti yang dijelaskan pada awal kalimat.

Salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung tercapainya kompetensi penyelesaian gambar secara *mix media* adalah penggunaan media pembelajaran *ritatoon* yang menjelaskan tahapan demi tahapan proses.

Media pembelajaran *ritatoon* ini diharapkan dipakai oleh guru dengan maksud agar para peserta didiknya aktif. Media yang diterapkan dalam pembelajaran penyelesaian gambar secara *mix media* menggunakan media pembelajaran *ritatoon*, metode ini menuntut peserta didik agar lebih aktif dan mandiri dalam memahami materi pelajaran menggambar busana, sehingga peran guru disini sebagai fasilitator dalam melengkapi hasil pemikiran dari peserta didik saat melakukan penyelesaian gambar secara *mix media*.

Penyelesaian gambar secara *mix media* merupakan kegiatan belajar yang mencakup kegiatan belajar pengetahuan dan ketrampilan yang dikombinasikan menjadi satu rangkaian. Pengetahuan yang dimaksud di

sini adalah segala sesuatu yang harus dipelajari, dimengerti atau diingat, seperti fakta, konsep, ide dan prinsip yang menjadi dasar dari pembelajaran praktek penyelesaian gambar secara *mix* media. Sedangkan praktek ketrampilan yang menyangkut aksi-aksi atau gerakan anggota badan seperti gerakan tangan dan mata yang terorganisir secara keseluruhan untuk menggambar. Pelajaran menggambar yang merupakan kombinasi dari pengetahuan dan ketrampilan akan lebih mudah diterima peserta didik apabila menggunakan media pembelajaran *ritatoon*, hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media peserta didik pada kelas yang diberi perlakuan penerapan media pembelajaran *ritatoon* memiliki rata-rata nilai sebesar 82,45 sedangkan nilai kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media pada kelas yang tidak diberi perlakuan diperoleh rata-rata nilai sebesar 68,17, hal ini berarti nilai kompetensi pembelajaran praktek penyelesaian gambar secara *mix* media akan lebih efektif dengan menggunakan media pembelajaran *ritatoon*.

#### **E. Keterbatasan penelitian**

Penelitian ini tidak terlepas dari beberapa keterbatasan. Keterbatasan yang terdapat dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *ritatoon* di SMK Negeri 3 Purworejo yang diterapkan sebatas menjelaskan mengenai teknik penyelesaian gambar *mix* media pada busana kerja kantor pria dengan cara menjelaskan langkah demi langkah dalam proses penyelesaian gambar secara

*mix* media. Hal ini akan memerlukan waktu yang cukup lama bagi guru untuk mempersiapkan media pembelajaran *ritatoon* untuk pembelajaran penyelesaian gambar secara *mix* media pada gambar busana yang lainnya.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Ritatoon* Terhadap Pencapaian Kompetensi Penyelesaian Gambar Secara *Mix* Media di SMK Negeri 3 Purworejo” pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa:

1. Pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media di SMK Negeri 3 Purworejo pada kelas *non intervensi* dalam kategori tuntas (24,1%), sedangkan yang kelas *intervensi* dalam kategori tuntas (100%). Nilai kompetensi yang diperoleh peserta didik untuk kelas *non intervensi* masih dibawah standar ketuntasan BSNP yaitu nilai kompetensi keberhasilan peserta didik harus lebih dari 75%. Sedangkan untuk kelas *intervensi* sudah diatas standar ketuntasan.
2. Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *ritatoon* pada kelas XI busana butik di SMK Negeri 3 Purworejo dibuktikan dengan adanya perbedaan signifikan antara kelas *intervensi* dan kelas *non intervensi*, dengan nilai t hitung sebesar -12,410, nilai signifikansi sebesar 0,000. Selain itu juga dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh yaitu untuk kelas *intervensi* sebesar 82,45 sedangkan rata-rata kelas *non intervensi* sebesar 68,17.

## B. Implikasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *ritatoon* pada kelas XI busana butik di SMK Negeri 3 Purworejo. Hasil kompetensi yang diperoleh kelas *non intervensi* mayoritas masih dibawah nilai ketuntasan, hal ini mungkin dikarenakan peserta didik kurang memahami dan mengerti proses penyelesaian gambar secara *mix media* sehingga hal ini membuktikan bahwa peserta didik perlu media pembelajaran *ritatoon* karena media pembelajaran *ritatoon* dapat membuat peserta didik mengamati sendiri tahapan demi tahapan proses penyelesaian gambar secara *mix media*, sehingga mereka akan lebih paham serta menguasai proses penyelesaian gambar secara *mix media* dan dapat meningkatkan nilai kompetensi. Berdasarkan kesimpulan di atas, maka hasil penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *ritatoon* terbukti berpengaruh terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix media*, maka selanjutnya dapat diterapkan pada mata pelajaran lain yang berkaitan dengan prosedur atau langkah kerja.

## C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh penggunaan media pembelajaran *ritatoon* terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix media* di SMK Negeri 3 Purworejo dapat diberikan saran sebagai berikut :

1. Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *ritatoon* pada pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix media*. Maka dari itu media



pembelajaran *ritatoon* dapat diterapkan pada kompetensi penyelesaian gambar lainnya atau pada mata pelajaran yang memerlukan tahapan – tahapan proses pengerjaan.

2. Peserta didik cenderung lebih jelas dalam mengikuti pembelajaran praktek menggunakan media pembelajaran *ritatoon*, karena mereka dapat belajar mandiri, mempelajari, mengamati, mengalami dan menemukan sendiri serta mencobakan sendiri konsep-konsep yang ada di dalam media. Maka dari itu peran guru dalam kegiatan belajar mengajar hanya sebagai fasilitator.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2007). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya
- Ahmad Rohani (2008). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arief Furchan. (2011). *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Arief Sadiman. dkk. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arifah Riyanto. (2003). *Desain Busana*. Bandung: YAPEMDO
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Chodiyah & Wisri A. Mamdy.(1982). *Desain Busana Untuk Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: CV.Poetra Jaya.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- \_\_\_\_\_. (2012). *Standar Kompetensi dan Penilaian Kinerja Guru Profesional*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Diyani Riesda Silviana (2010). “Efektivitas Penggunaan Media Wallchart dengan Pendekatan Keterampilan Proses Untuk Pencapaian Kompetensi Membuat Krah di SMK N 1 Sewon”. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Djamarah & Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djemari Mardapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non tes*. Yogyakarta : Mitra cendikia Press
- Dwi Padmo dkk. (2004). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Pengembangan Teknologi dan Informasi Pendidikan
- E.Mulyasa (2010). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Eko Budi Prasetyo. (2000). *Media Sederhana dan Grafis*. Yogyakarta: FIP UNY

- Goet Poespo. (2006). *Teknik Menggambar Mode Busana*. Yogyakarta: Kanisius
- H.Y.Padmono. (2011). *Media Pembelajaran*. Surakarta: FKIP UNS
- Martinis Yamin. (2009). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: GP Press.
- Mimin Haryati (2007). *Sistem Penilaian Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Pers
- Moh.Uzer Usman (2006). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya
- Muhibin Syah (2011). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nana Sudjana. (1996). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- \_\_\_\_\_. (1996). *Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2007). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nana Sudjana & Ibrahim. (2007). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Oemar Hamalik. (2004). *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT.Bumi Aksara
- Padmono (2011). *Media Pembelajaran*. Surakarta: FKIP UNS
- Pedoman Penulisan Tugas Akhir. (2011). *Pedoman Penulisan Tugas Akhir*. Yogyakarta : UNY
- R. Ibrahim & Nana Syaodih. (2010). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rieneka Cipta
- Rayandra Asyhar. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Saifudin Azwar. (2004). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- S. Nasution. (2007). *Metode Reseach*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

- Sri Wening. (1996). *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar*. Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta
- Sri Widarwati.(1993). *Desain Busana I*. Yogyakarta:FPTK IKIP Yogyakarta.
- Sudarwan Danim. (2010). *Media Komunikasi Pendidikan*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta
- \_\_\_\_\_. (2007). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2009). *Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi aksara.
- \_\_\_\_\_. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sukandarrumidi. (2006). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Sukardi. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumadi Suryabrata. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT.Remaja Grafindo Persada
- Susilana & Riyana. (2008). *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI
- Suryobroto. (2002). *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Djamarah. (2000). *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Uswatun Khasanah dkk. (2011). *Menggambar Busana*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya
- W. Gulo. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Wahyu Widhiarso. (2009). *SPSS Untuk Psikologi: Mengestimasi Reliabilitas*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM
- Wasia Rusbani. (1985). *Pengetahun Busana II*. Jakarta: Depdiknas
- Warsita. (2008). *Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh*. Jakarta: Pustekom

- Widjiningsih. (1982). *Desain Hiasan Busana dan Linen Rumah Tangga*. Yogyakarta: FPTK IKIP
- Wina Sanjaya. (2009). *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Yudhi Munadi. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Yusufhadi Miarso, (2004). *Menyemai Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Zainal Arifin. (2011). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- [http://pengembangan-kemampuan-menggambar\\_22.html](http://pengembangan-kemampuan-menggambar_22.html) diakses pada tanggal 6 Desember 2012 jam 13.32 WIB
- <http://restinurutami.blogspot.com/2009/12/teknik-penyelesaian-gambar.html> diakses pada tanggal 6 Desember 2012 jam 14:07 WIB
- <http://bsnp-indonesia.com>. Diakses pada tanggal 1 Januari 2013 jam 19.13 WIB.
- <http://wikumagic.org/paper-mystery.html> diakses pada tanggal 9 Maret 2013 jam 15:17 WIB.
- <http://makromatutorial.blogspot.com/membuat-huruf-dekorasi-dari-kertas.html> diakses pada tanggal 9 Maret 2013 jam 15:19 WIB.
- <http://kompas.com/kfk/view/112656/pensil-warna.html> diakses pada tanggal 9 Maret jam 15:28 WIB.
- <http://pensil2bstaedtler.com/idn/mod=produk.html> diakses pada tanggal 9 Maret 2013 jam 15:36 WIB.
- <http://sumurboto.com/produk-122-catair-pentel.html> diakses pada tanggal 9 Maret 2013 jam 15:49 WIB.
- <http://yohanatia.blogspot.com/product/2013/cara-mudah-membersihkan-kuas.html> diakses pada tanggal 9 Maret 2013 jam 15:59 WIB.
- <http://mdanif.com/2011/07/gunting-kertas.html> diakses pada tanggal 9 Maret 2013 jam 16.18 WIB.
- <http://ilhamblogindonesia.blogspot.com/2012-08-01-archife.html> diakses pada tanggal 9 Maret 2013 jam 16:46 WIB.

**LAMPIRAN**

**LAMPIRAN 1**  
**(Instrumen Penelitian)**

- 1.1 Silabus
- 1.2 RPP
- 1.3 *Job sheet*
- 1.4 Tes pilihan ganda
- 1.5 Lembar penilaian sikap
- 1.6 Lembar penilaian unjuk kerja





**PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

**SMK NEGERI 3 PURWOREJO**

Jalan Kartini Nomor 5 Purworejo 54113

Telepon (0275) 321268 Faksimili (0275) 325340

e-mail : [smkn3purworejo@ymail.com](mailto:smkn3purworejo@ymail.com)



**FS 587709  
ISO 9001:2008**

## SILABUS

Nama Sekolah : SMK Negeri 3 Purworejo  
Mata Pelajaran : Produktif  
Kelas/Semester : XI/Genap  
Alokasi Waktu : 4 Jam Pelajaran @ 45 Menit

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	NILAI-NILAI PBKB	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
1. Menggambar Busana	1.4 Penyelesaian gambar	• Menyelesaikan gambar busana sesuai dengan teknik penyelesaian gambar busana	• Penyelesaian gambar busana teknik mix media 4.4	• Mandiri • Kreatif • Tanggung Jawab	• Mengamati dan mencermati proses penyelesaian gambar busana teknik mix media hubungannya dengan alat, bahan dan langkah-langkah dan teknik penyelesaian gambar busana		1	3		• Buku Teknik Dasar Pembuatan Busana  • Wasia Rusbani, Pe



				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mandiri</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Tanggung Jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktek menyelesaikan gambar busana kerja kantor pria dengan teknik mix media</li> </ul>	Unjuk Kerja				ngetahuan Busana II.Direktor at Pendidikan Menengah dan Kejuruan
--	--	--	--	--	---	-------------	--	--	--	---

Purworejo, Februari 2013

Mengetahui :

Kepala SMK Negeri 3 Purworejo



Drs. Sungkono

NIP. 19590704 197911 1 002

Guru Mata Pelajaran

Dra. Ning Riyanti

NIP. 19581126 198503 2 005

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Mata Pelajaran	: Produktif
Tingkat/Semester	: XI/Genap
Standar Kompetensi	: 1. Menggambar busana
Kompetensi Dasar	: 1.4. Penyelesaian pembuatan gambar
Indikator	: 1.4.1. Menyelesaikan gambar busana dengan teknik mix media
Alokasi waktu	: 4 jam pelajaran @ 45 menit

---

### **I. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian penyelesaian gambar secara mix media.
2. Peserta didik dapat menjelaskan hal – hal yang harus diperhatikan dalam menyelesaikan gambar secara mix media.
3. Peserta didik dapat menyebutkan alat dan bahan yang digunakan untuk penyelesaian gambar secara mix media.
4. Peserta didik dapat menyebutkan langkah - langkah penyelesaian pembuatan gambar secara mix media.
5. Peserta didik dapat menyelesaikan pembuatan gambar secara mix media.

### **II. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Pengertian penyelesaian pembuatan gambar secara mix media.
2. Hal – hal yang diperhatikan dalam penyelesaian pembuatan gambar secara mix media.
3. Alat dan bahan dalam penyelesaian pembuatan gambar secara mix media.
4. Langkah – langkah penyelesaian pembuatan gambar secara mix media.
5. Mendemonstrasikan langkah kerja penyelesaian pembuatan gambar secara mix media.

### III. METODE, MEDIA DAN ALAT PEMBELAJARAN

#### A. Metode

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Demonstrasi praktis
4. Pemberian Tugas

#### B. Media

1. Media ritatoon penyelesaian gambar dengan mix media ( campuran teknik kering dan teknik basah)

#### C. Alat

1. Job sheet

### IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	Langkah – Langkah Pembelajaran	Waktu
1.	Kegiatan awal a. Pengkondisian kelas dan doa bersama b. Mengecek kehadiran siswa c. Menyampaikan SK,KD,dan tujuan pembelajaran d. Melakukan apersepsi terhadap materi pembelajaran yang akan diajarkan e. Membuat pertanyaan yang berhubungan dengan bahan yang akan diajarkan untuk memancing minat peserta didik	15 menit
2.	Kegiatan inti a. Guru menjelaskan bahwa pembelajaran akan dilaksanakan dengan menggunakan metode demonstrasi. Guru meminta peserta didik memakai <i>co card</i> yang telah dipersiapkan peneliti yang bertuliskan no absen mereka, hal ini dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam menilai proses unjuk kerja yang dilakukan peserta didik. b. Peserta didik diminta untuk memperhatikan,	150 menit

	<p>mengamati dan mencermati penjelasan materi penyelesaian pembuatan gambar secara mix media yang guru lakukan dengan menggunakan media <i>ritatoon</i>.</p> <p>c. Guru menyiapkan alat-alat dan bahan serta membagi jobsheet pada peserta didik.</p> <p>d. Guru mulai mendemostrasikan materi penyelesaian pembuatan gambar secara mix media.</p> <p>e. Peserta didik mengerjakan penugasan sesuai langkah – langkah yang ada di job sheet dengan panduan media <i>ritatoon</i>.</p> <p>f. Guru memberikan motivasi terhadap peserta didik yang belum paham.</p>	
3.	<p>Kegiatan akhir</p> <p>a. Guru dan siswa melakukan refleksi diri terhadap hasil pembelajaran.</p> <p>b. Menyimpulkan materi yang telah diajarkan.</p>	15 menit
	Jumlah	180 menit

## V. SUMBER BELAJAR

1. Sri Widarwati. *Desain Busana I*. 1993.
2. Sri Widarwati. *Desain Busana II*. 1996.
3. Wasia Rusbani. *Pengetahuan Busana II*. Direktorat Pendidikan Menengah dan Kejuruan.

## VI. PENILAIAN

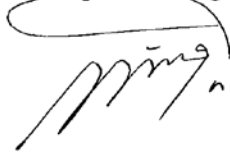
Penilaian meliputi :

1. Teknik : Tes tertulis (pilihan ganda) dan tes unjuk kerja
2. Bentuk instrumen : Observas/pengamatan, unjuk kerja
3. Soal/tugas : Terlampir
4. Pedoman penilaian : Terlampir

Peserta didik kompeten apabila perolehan skor mencapai minimal 73 (cukup), apabila perolehan skor  $< 73$  maka harus melakukan remidi.

Purworejo, Februari 2013

Guru pembimbing



Dra. Ning Riyanti

NIP. 19581126 198503 2 005

Mahasiswa FT UNY



Mardliyah Khasanah

NIM. 10513242005

## **JOB SHEET**

<b>Mata pelajaran</b>	<b>: Produktif</b>
<b>Tingkat / semester</b>	<b>: XI / Genap</b>
<b>Standar Kompetensi</b>	<b>: 1.Menggambar busana</b>
<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>: 1.4 Penyelesaian pembuatan gambar</b>
<b>Waktu</b>	<b>: 4 Jam pelajaran @45 Menit</b>

---

### **I. BAHAN DASAR**

1. Kertas gambar ukuran A4
2. Kertas manila warna hitam

### **II. ALAT PERLENGKAPAN**

1. Pensil hitam 2B
2. Pensil Warna
3. Drawing Pen 0,1
4. Karet Penghapus
5. Kuas
6. palet
7. Spidol
8. Cat air
9. Clear spray
10. Pola proporsi jadi

### **III. PETUNJUK UMUM**

1. Periksa kebersihan dan penerangan tempat kerja sebelum memulai bekerja.
2. Sebelum memulai menggambar pastikan tangan dalam keadaan bersih.

3. Pada saat menggambar sikap duduk tetap tegak.
4. Pada saat menggambar dengan pencahayaan cukup terang.
5. Ikuti petunjuk langkah-langkah penyelesaian pembuatan gambar secara mix media.
6. Hati-hati dalam mengerjakan pekerjaan jangan ceroboh.
7. Membersihkan kembali meja dan lingkungan kerja setelah selesai bekerja.

#### **IV. PENGANTAR/ PENJELASAN**

Penyelesaian secara mix media yaitu memadukan beberapa media pewarna dalam satu gambar untuk memperoleh warna – warna atau efek – efek tertentu yang tidak dimiliki oleh salah satu media pewarna saja. Dalam penerapannya cenderung diawali dari materi atau media basah, serta transparan dan diakhiri materi atau media kering maupun tebal. Kelompok alat yang digunakan adalah kuas, palet, pensil hitam, pensil berwarna, cat air, spidol, drawing pen dan clear spray. Fungsi clear spray dalam penyelesaian gambar secara mix media adalah untuk meningkatkan ketahanan atau keawetan warna dari gambar tersebut.

Didalam menyelesaikan gambar desain busana haruslah diperhatikan beberapa ketentuan sebagai pedoman pada waktu bekerja. Ketentuan itu adalah sebagai berikut :

- 6) Arah pemakaian pensil, mata pena, kuas, maupun rapido disesuaikan dengan arah benang kain yang dirancang untuk desain busana yaitu arah memanjang kain.
- 7) Perlu adanya bagian yang tebal dan tipis, supaya gambar desain kelihatan hidup karena adanya bagian yang tertimpa cahaya. Apabila busana terkena cahaya maka akan terlihat terang. Sebaliknya apabila busana tidak terkena cahaya secara langsung akan lebih gelap. Perhatikan untuk lekuk tubuh :
  - d) Pada bagian yang menonjol bisa diwarnai lebih terang.
  - e) Untuk bagian yang cekung diwarnai lebih gelap.
  - f) Dan bagian yang datar dibuat warna yang sebenarnya.

- 8) Tebal tipisnya pewarnaan didapatkan dari pengulangan garis, bila ingin mendapatkan warna yang tebal atau memberi kesan gelap maka semakin banyak pengulangan garis yang dilakukan.
- 9) Letak kertas gambar pada waktu menyelesaikan gambar dapat diputar arahnya, ini tergantung pada si penggambar
- 10) Perlu diperhatikan apabila desain dibuat dengan kombinasi warna, maka warna – warna yang muda diselesaikan terlebih dahulu.

Untuk dapat menghasilkan suatu gambar yang bagus dengan penyelesaian yang baik pula perlu memperhatikan hal-hal yang telah disebutkan di atas, dimana teknik penyelesaian gambar secara mix media dibagi menjadi :

- 1) Teknik penyelesaian kulit
  - a) Pewarnaan Wajah
  - b) Pewarnaan kulit
- 2) Teknik penyelesaian rambut
- 3) Teknik penyelesaian tekstur

Sedangkan untuk menyelesaikan mewarnai bagian – bagian tubuh ada dua macam cara :

- 3) Secara asli, bisa disebut dengan cara natural atau memperlihatkan warna sesungguhnya.

Pilihan warna yang sesuai dengan warna kulit biasanya menggunakan warna pale orange atau yellow orche.

Sedangkan untuk rambut dapat dipakai warna yang mengarah kehitam, abu – abu diulang dengan warna hitam, biru hitam dengan hitam dan coklat muda diulang dengan coklat tua. Untuk bibir dipakai warna merah.

- 4) Cara tidak asli atau tidak natural.

Cara yang dipakai disini adalah dengan memakai satu warna untuk keseluruhan, misalnya untuk pakaian memakai warna merah, maka untuk rambut, kulit, bibir dan kuku dipakai juga warna merah. Perbedaan terletak hanya dengan value yang berbeda. Bagian yang tertimpa cahaya dibuat lebih terang. Untuk kombinasi yang lain dipadukan dengan warna lain.



Dalam penyelesaian pembuatan gambar secara mix media terdapat beberapa faktor yang harus diperhatikan, yaitu :

7) Proporsi

Dalam pembuatan gambar busana proporsi tubuh mempunyai pengaruh yang sangat penting. Penggunaan proporsi tubuh disesuaikan dengan busana dan kesempatan pemakaian dari busana tersebut.

8) Tekstur bahan

Tekstur kain adalah sifat permukaan kain tebal, tipis, kasar, halus dan licin. Untuk pewarnaan gambar busana harus memperhatikan jenis tekstur apa yang digunakan karena masing – masing tekstur bahan berbeda. Bahan halus berbeda pewarnaannya dengan bahan yang kasar. Demikian juga yang tebal berbeda dengan bahan yang tipis.

9) Motif kain

Motif kain adalah hiasan yang terdapat pada kain seperti garis, kotak, bunga, binatang dan sebagainya. Untuk membuat motif pada busana harus memperhatikan bentuk dan ukuran motif. Bentuk motif bergaris tidak selalu digambar lurus, tetapi juga memperhatikan lekukan tubuh dan lekukan busana. Pada bagian yang patah motif dibuat patah, sehingga motif kelihatan tidak kaku. Untuk membuat motif pada rancangan busana juga perlu adanya perbandingan supaya besarnya motif yang ada pada rancangan sesuai dengan besar motif aslinya.

10) Lekuk tubuh

Pada tubuh terdapat lekukan menonjol, dasar dan cekung. Pada bagian – bagian tubuh yang menonjol dalam pewarnaan gambar busana dibuat lebih terang. Untuk bagian yang cekung diberi warna lebih gelap. Sedangkan bagian yang datar diberi warna yang sebenarnya, sehingga gambar terlihat berdimensi.

11) Jatuhnya bahan

Jatuhnya busana dikelompokkan menjadi dua, yaitu bahan yang melangsai dan kaku. Dalam pewarnaan gambar busana untuk bahan melangsai harus banyak membuat gradasi warna, karena terdapat banyak gelombang. Berbeda dengan bahan yang kaku sedikit terdapat gelombang.

#### 12) Cahaya

Setiap benda yang terkena cahaya pasti terlihat terang, sedangkan yang tidak terkena cahaya akan terlihat gelap. Demikian juga dalam pewarnaan gambar busana. Pencahayaan yang digunakan dalam pewarnaan gambar busana tergantung keinginan dari masing – masing perancang.

### **V. LANGKAH KERJA**

Langkah kerja penyelesaian pembuatan gambar secara mix media yaitu :

1. Menyiapkan desain busana yang siap untuk diwarnai.



Gambar 1. Contoh desain busana yang siap untuk diwarnai.

2. Pewarnaan dengan teknik basah.

Pertama-pertama disain diselesaikan dengan teknik pewarnaan basah pada keseluruhan warna kulit, wajah, rambut dan busana, dengan menggunakan cat air. Teknik pewarnaan dengan cat air pada keseluruhan warna kulit, wajah dan busana diawali dengan menggoreskan kuas dari bagian outline membaaur tipis pada bagian tengah secara gradasi. Sedangkan untuk pewarnaan rambut diawali dengan menggoreskan kuas sesuai dengan arah rambut dari ujung sampai pangkal rambut.



Gambar 2. Pewarnaan pada wajah



Gambar 3. Pewarnaan pada rambut



Gambar 4. Pewarnaan pada busana

3. Pewarnaan dengan teknik kering

Setelah cat air mengering kemudian dipertegas dengan menggunakan pensil warna pada keseluruhan warna kulit, wajah, rambut dan busana. Teknik pewarnaan dengan pensil warna hampir sama dengan cat air, yaitu pada keseluruhan warna kulit, wajah dan busana diawali dengan menggoreskan pensil dari bagian outline membaur tipis pada bagian tengah secara gradasi. Sedangkan untuk pewarnaan rambut diawali dengan menggoreskan pensil berwarna coklat muda dengan coklat tua atau biru tua dengan hitam sesuai dengan arah rambut dari ujung sampai pangkal rambut.



Gambar 5. Pewarnaan dipertegas dengan menggunakan pensil warna.

4. Detail – detail busana dan siluet busana dipertebal atau dipertegas dengan menggunakan spidol maupun drawing pen.



Gambar 6. Outline busana dipertegas dengan menggunakan spidol

5. Setelah pewarnaan selesai gambar siap disemprot menggunakan clear spray, dengan posisi kertas berdiri dengan arah penyemprotan dari atas ke bawah secara berulang – ulang.





Gambar 7. Proses penyemprotan dengan clear spray

6. Tunggu sampai kering, kemudian gambar dipotong sesuai siluet tubuh dengan menyisakan garis putih kurang lebih 0,5 cm.



Gambar 8. Proses pengguntingan

7. Siapkan kertas manila warna hitam kemudian gambar yang sudah dipotong ditempelkan pada kertas manila tersebut.



Gambar 9. Gambar ditempelkan pada kertas manila hitam





Gambar 10. Hasil akhir

## **VI. TUGAS**

Buatlah desain busana kerja kantor pria dengan penyelesaian secara mix media pada kertas ukuran A4!

**Tabel. Kisi – Kisi Instrument Untuk Mengukur Kompetensi Menggambar**

**Busana**

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Metode Pengumpulan Data
1.	Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengetahuan tentang penyelesaian gambar secara mix media.</li> </ul>	6) Pengertian penyelesaian gambar secara mix media. 7) Mengidentifikasi alat dan bahan yang digunakan 8) Mengidentifikasi hal-hal yang harus diperhatikan dalam penyelesaian gambar secara mix media. 9) Mengidentifikasi cara mewarnai bagian-bagian tubuh 10) Menjelaskan langkah penyelesaian gambar secara mix media.	Tes
2.	Afektif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penilaian sikap/karakter</li> </ul>	5) Mandiri 6) Kerja keras 7) Bertanggung jawab 8) Disiplin	Observasi
3.	Psikomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Persiapan</li> </ul>	Menyiapkan alat dan bahan: 15) Pensil 2B 16) Pensil warna 17) Karet penghapus 18) Cat air 19) Kuas 20) Palet 21) Drawing pen 22) Spidol 23) Lem kertas	Unjuk kerja

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proses Menggambar</li> <li>• Hasil penyelesaian gambar secara mix media</li> </ul>	24) Gunting kertas 25) Kertas gambar 26) Kertas manila hitam 27) Clear spray 28) Pola proporsi jadi  4) Pemakaian alat dan bahan 5) Ketepatan penggunaan waktu 6) Kebersihan tempat kerja  7) Ketepatan pewarnaan kulit 8) Ketepatan pewarnaan wajah 9) Ketepatan pewarnaan rambut 10) Ketepatan pewarnaan busana 11) Kebersihan gambar 12) Kerapihan gambar	
--	--	---	---	--

**Tabel . Kisi-kisi Soal Menggambar Busana**

No	Indikator	Sub Indikator	No. Soal	Jumlah Soal
1	Penyelesaian Gambar Busana	a. Pengertian penyelesaian gambar secara <i>mix</i> media	1	1
		b. Mengidentifikasi alat dan bahan yang digunakan	2	1
		c. Mengidentifikasi hal-hal yang harus diperhatikan dalam penyelesaian gambar	3	1
		d. Mengidentifikasi cara mewarnai bagian - bagian tubuh	5, 6, 7, 8, 10	5
		e. Mengidentifikasi langkah-langkah dalam penyelesaian pembuatan gambar secara <i>mix</i> media	4, 11, 12, 13, 14, 15	6
		f. Mengidentifikasi faktor-faktor dalam penyelesaian gambar	9	1

**SOAL POSTEST MATERI PENYELESAIAN GAMBAR  
SECARA MIX MEDIA**

**Mata Diklat : Menggambar Busana**

---

Nama : .....

Kelas : .....

No. Absen : .....

**Pilihlah salah satu jawaban yang benar dibawah ini dengan tanda silang (X) pada huruf a, b,c, d dan e !**

**A. Tes Pengetahuan**

1. Memadukan beberapa media pewarna dalam satu gambar untuk memperoleh warna – warna atau efek – efek tertentu yang tidak dimiliki oleh salah satu media pewarna saja disebut penyelesaian secara.....
  - a. Kering
  - b. Sketsa
  - c. Mix media
  - d. Basah
  - e. Arsiran
  
2. Alat yang digunakan dalam penyelesaian gambar secara mix media yang berfungsi untuk meningkatkan ketahanan atau keawetan warna gambar adalah.....
  - a. Rapido
  - b. Cat air
  - c. Cat poster
  - d. Tinta Cina
  - e. Clear spray

3. Dalam penyelesaian gambar busana, terdapat beberapa ketentuan yang harus diperhatikan sebagai pedoman pada waktu penyelesaian salah satunya adalah.....
- a. Tebal tipisnya garis arsiran yang dibuat tidak perlu disesuaikan
  - b. Arah pemakaian pensil/ alat gambar sembarang arah tanpa memperhatikan arah arsiran/goresan
  - c. Arah pemakaian pensil/alat gambar disesuaikan dengan arah arsiran / goresan
  - d. Pada lekuk tubuh bagian yang menonjol diwarnai lebih gelap
  - e. Pada lekuk tubuh bagian yang cekung diwarnai lebih terang
4. Urutan langkah kerja dalam penyelesaian gambar busana adalah.....
- a. Penyelesaian wajah, rambut, kulit dan busana
  - b. Penyelesaian wajah, kulit ,rambut dan busana
  - c. Penyelesaian rambut, wajah, kulit dan busana
  - d. Penyelesaian kulit, busana, wajah dan rambut
  - e. Penyelesaian wajah,busana, kulit dan rambut
5. Menyelesaikan / mewarnai bagian-bagian busana dengan memakai satu warna untuk keseluruhan disebut cara.....
- a. Asli/natural
  - b. Penyelesaian
  - c. Tidak natural
  - d. Pewarnaan
  - e. Menggambar
6. Pewarnaan secara natural pada bagian rambut warna yang dipakai adalah warna .....
- a. Biru muda dengan kuning
  - b. Biru tua dengan hitam
  - c. Coklat dengan kuning

- d. Coklat tua dengan hijau
  - e. Biru muda dengan biru tua
7. Pada penyelesaian gambar secara natural untuk pewarnaan bagian kulit biasanya menggunakan warna.....
- a. Merah
  - b. Pale orange/Yellow orche
  - c. Coklat tua
  - d. Hijau
  - e. Orange
8. Perbedaan menyelesaikan / mewarnai bagian tubuh (rambut, kulit, bibir) menggunakan satu warna dengan cara tidak natural terletak pada.....
- a. Value / gelap terang
  - b. Ukuran tubuh /proporsi
  - c. Lekukan pada bagian tubuh
  - d. Jenis / model busana
  - e. Warna jenis kulit
9. Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam penyelesaian pembuatan gambar busana antara lain adalah.....
- a. Proporsi tubuh, model busana dan warna kain
  - b. Tekstur bahan, jatuhnya bahan dan motif kain
  - c. Cahaya, kombinasi warna kain, dan value
  - d. Value, Lekukan tubuh dan warna kain
  - e. Motif kain, kombinasi warna, dan value
10. Dalam pewarnaan gambar busana pada bagian tubuh yang menonjol dibuat.....
- a. Samar – samar
  - b. Gradasi
  - c. Lebih gelap

d. Lebih terang

e. Warna sebenarnya

11. Langkah pertama dalam penyelesaian gambar secara mix media adalah mewarnai keseluruhan bagian kulit, wajah, rambut dan busana dengan menggunakan.....

a. Pensil warna

b. Cat air

c. Drawingpen

d. Marker

e. Rapido

12. Langkah pewarnaan dengan teknik basah pada keseluruhan warna kulit, wajah dan busana yaitu diawali dengan.....

a. Menggoreskan kuas dari bagian tengah membaur tipis kesamping

b. Menggoreskan kuas dari bagian tengah secara tebal

c. Menggoreskan kuas secara merata tanpa adanya gelap terang

d. Menggoreskan kuas dari bagian outline membaur tipis pada bagian tengah secara gradasi.

e. Menggoreskan kuas dari bagian outline secara tipis – tipis dan membaur tebal di bagian tengah.

13. Langkah – langkah penyelesaian warna rambut dengan menggunakan pensil warna adalah.....

a. Menggoreskan pensil warna dari ujung rambut sampai pangkal rambut

b. Menggoreskan pensil warna dengan memberikan tekanan sehingga rambut terlihat tebal

c. Menggoreskan pensil warna dari pangkal rambut secara gradasi sampai panjang rambut yang diinginkan



- d. Menggoreskan pensil warna biru tua diulang dengan warna hitam dengan arah goresan sesuai arah rambut dari ujung sampai pangkal rambut.
  - e. Menggoreskan pensil warna dari pangkal sampai ujung rambut secara tipis – tipis.
14. Pada penyelesaian gambar setelah melakukan tahap pewarnaan secara kering kemudian detail – detail busana dipertegas dengan menggunakan.....
- a. Cat air dan pensil warna
  - b. Drawing pen dan pensil warna
  - c. Spidol dan drawing pen
  - d. Spidol dan pensil 2B
  - e. Drawing pen dan cat air
15. Proses penyemprotan yang benar pada penyelesaian gambar secara mix media, yaitu.....
- a. Posisi kertas berdiri dengan arah penyemprotan dari kanan ke kiri
  - b. Posisi kertas horizontal dengan arah penyemprotan dari atas ke bawah
  - c. Posisi kertas berdiri dengan arah penyemprotan diagonal.
  - d. Posisi kertas berdiri dengan arah penyemprotan dari atas ke bawah
  - e. Posisi kertas horizontal dengan arah penyemprotan dari kanan ke kiri.

## **B. Tes Unjuk Kerja**

1. Buatlah desain busana kerja kantor pria dengan penyelesaian secara mix media pada kertas ukuran A4!

**\*\*\*\*\*SELAMAT MENGERJAKAN\*\*\*\*\***

### **Kunci Jawaban**

- |      |       |       |
|------|-------|-------|
| 1. C | 6. C  | 11. B |
| 2. E | 7. B  | 12. D |
| 3. C | 8. A  | 13. C |
| 4. B | 9. B  | 14. B |
| 5. C | 10. D | 15. D |

**Tabel . Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Penilaian Sikap**

No	Indikator	Sub Indikator	Sumber data
1.	Mandiri	a. Mengidentifikasi sendiri pemilihan alat dan bahan sesuai yang dibutuhkan tanpa meminta bantuan orang lain b. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dalam penyelesaian pembuatan gambar secara mix media c. Teliti dalam mengerjakan langkah – langkah penyelesaian pembuatan gambar secara mix media d. Mengerjakan tugas tanpa meminta bantuan orang lain	Peserta Didik
2.	Kerja Keras	a. Bertanya jika belum memahami langkah penyelesaian pembuatan gambar secara mix media b. Berusaha mengerjakan langkah – langkah penyelesaian pembuatan gambar sesuai dengan prosedur	
3.	Bertanggung jawab	a. Menjaga kebersihan tempat kerja b. Merapikan alat dan bahan setelah digunakan c. Merapikan tempat kerja	
4.	Disiplin	a. Tepat waktu dalam mengumpulkan tugas	

**LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN SIKAP PESERTA DIDIK  
PADA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA DENGAN  
MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *RITATOON*  
DI SMK NEGERI 3 PURWOREJO**

**Nama** : .....

**Kelas** : .....

**No. Absen** : .....

**PENILAIAN SIKAP (AFEKTIF)**

No	Aspek yang Dinilai	Hasil	
		Ya	Tidak
1	Mengidentifikasi sendiri pemilihan alat dan bahan sesuai dengan kebutuhan		
2	Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dalam penyelesaian pembuatan gambar secara mix media		
3	Teliti dalam mengerjakan langkah – langkah penyelesaian pembuatan gambar secara mix media		
4	Mengerjakan tugas tanpa meminta bantuan orang lain		
5	Bertanya jika belum memahami langkah penyelesaian pembuatan gambar secara mix media		
6	Berusaha mengerjakan langkah – langkah penyelesaian pembuatan gambar sesuai dengan prosedur		

7	Menjaga kebersihan tempat kerja		
8	Merapikan alat dan bahan setelah digunakan		
9	Merapikan tempat kerja		
10	Tepat waktu dalam pengumpulan tugas		

**Tabel. Kisi – Kisi Instrumen Penilaian Unjuk Kerja**

Aspek	Indikator	Sub Indikator	Sumber Data
1. Persiapan	1. Kelengkapan alat dan bahan	1. Alat dan bahan menggambar 1) Pensil 2B 2) Pensil berwarna 3) Karet Penghapus 4) Cat air 5) Kuas 6) Palet 7) Drawing pen 8) Spidol 9) Lem kertas 10) Gunting kertas 11) Kertas gambar 12) Kertas manila hitam 13) Clear spray 14) Pola proporsi jadi	Peserta didik
2. Proses Menggambar	1. Pemakaian alat dan bahan	1. Ketepatan penggunaan alat dan bahan.	
	2. Ketepatan penggunaan waktu	2. Ketepatan penggunaan waktu	
	3. Kebersihan tempat kerja	3. Kebersihan tempat kerja	
3. Hasil	1. Tampilan keseluruhan penyelesaian gambar secara mix media	1. Ketepatan pewarnaan kulit 2. Ketepatan pewarnaan wajah 3. Ketepatan pewarnaan rambut	

		4. Ketepatan pewarnaan busana 5. Kebersihan gambar 6. Kerapihan gambar	
--	--	--	--

### LEMBAR PENILAIAN UNJUK KERJA

No	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Keberhasilan	Penilaian				Bobot	Jumlah
			4	3	2	1		
I	Persiapan	Kelengkapan alat dan bahan : 1) Pensil 2B 2) Pensil berwarna 3) Karet Penghapus 4) Cat air 5) Kuas 6) Palet 7) Drawing pen 8) Spidol 9) Lem kertas 10) Gunting kertas 11) Kertas gambar 12) Kertas manila hitam 13) Clear spray 14) Pola proporsi jadi						

	Jumlah			10 %					
II	Proses menggambar	1) Ketepatan penggunaan alat dan bahan							
		2) Ketepatan waktu dalam menyelesaikan gambar secara mix media							
		3) Kebersihan tempat kerja							
	Jumlah			30 %					
III	Hasil	1) Ketepatan pewarnaan kulit							
		2) Ketepatan pewarnaan wajah							
		3) Ketepatan pewarnaan rambut							
		4) Ketepatan pewarnaan busana							
		5) Kebersihan gambar							
		6) Kerapihan gambar							
	Jumlah			60 %					
	Jumlah Keseluruhan			100 %					



### KRITERIA PENILAIAN UNJUK KERJA PENYELESAIAN GAMBAR SECARA *MIX* MEDIA

No	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Keberhasilan	Bobot	Penilaian				Kriteria Penilaian
				4	3	2	1	
I	Persiapan	Kelengkapan alat dan bahan : 15) Pensil 2B 16) Pensil berwarna 17) Karet Penghapus 18) Cat air 19) Kuas 20) Palet 21) Drawing pen 22) Spidol 23) Lem kertas 24) Gunting kertas 25) Kertas gambar 26) Kertas manila hitam 27) Clear spray 28) Pola proporsi jadi	10 %					<b>Skor 4 :</b> Alat dan bahan yang disiapkan dan digunakan dalam praktikum semuanya lengkap. <b>Skor 3 :</b> Alat dan bahan yang dibawa sejumlah 9 <b>Skor 2:</b> Alat dan bahan yang dibawa sejumlah 6 <b>Skor 1 :</b> Alat dan bahan yang dibawa tidak lengkap dan jumlahnya kurang dari 6.

	Jumlah		10 %					
II	Proses menggambar	1) Ketepatan penggunaan alat dan bahan	10 %					<p><b>Skor 4 :</b> Pemakaian alat dan bahan sesuai kebutuhan.</p> <p><b>Skor 3 :</b> Pemakaian alat dan bahan mendekati sesuai dengan kebutuhan.</p> <p><b>Skor 2 :</b> Pemakaian alat dan bahan cukup sesuai dengan kebutuhan.</p> <p><b>Skor 1 :</b> Pemakaian alat dan bahan kurang sesuai dengan kebutuhan.</p>
		2) Ketepatan waktu dalam menyelesaikan gambar secara mix media	10 %					<p><b>Skor 4 :</b> Penyelesaian gambar tepat dengan waktu yang ditentukan,</p> <p><b>Skor 3 :</b> Penyelesaian gambar cukup sesuai dengan waktu yang ditentukan.</p>

								<p><b>Skor 2 :</b> Penyelesaian gambar kurang sesuai dengan waktu yang ditentukan.</p> <p><b>Skor 1 :</b> Penyelesaian gambar tidak sesuai dengan waktu yang ditentukan.</p>
		3) Kebersihan tempat kerja	<b>10 %</b>					<p><b>Skor 4 :</b> Alat dikembalikan ke tempat semula dan tempat kerja dibersihkan.</p> <p><b>Skor 3:</b> Alat dikembalikan ke tempat semula dan tempat kerja kurang bersih.</p> <p><b>Skor 2 :</b> Alat dikembalikan ke tempat semula dan tempat kerja tidak dibersihkan.</p> <p><b>Skor 1 :</b> Alat tidak dikembalikan ke tempat semula dan tempat kerja tidak dibersihkan.</p>

	Jumlah		30 %					
III	Hasil	1) Ketepatan pewarnaan kulit	10 %					<p><b>Skor 4 :</b></p> <p>Pewarnaan yang dihasilkan tebal pada bagian outline dan membaur gradasi pada bagian tengah.</p> <p><b>Skor 3 :</b></p> <p>Pewarnaan yang dihasilkan mendekati tebal pada bagian outline dan sedikit membaur pada bagian tengah.</p> <p><b>Skor 2 :</b></p> <p>Pewarnaan yang dihasilkan cukup tebal pada bagian outline tetapi tidak membaur pada bagian tengah.</p> <p><b>Skor 1 :</b></p> <p>Pewarnaan yang dihasilkan kurang dan warna kulit samar – samar.</p>
		2) Ketepatan pewarnaan wajah	10 %					<p><b>Skor 4 :</b></p> <p>Wajah diwarnai lengkap dengan pewarnaan pada mata, alis, hidung</p>

								<p>dan bibir.</p> <p><b>Skor 3 :</b></p> <p>Wajah diwarnai dan hanya dilengkapi pewarnaan pada mata, alis dan hidung.</p> <p><b>Skor 2 :</b></p> <p>Wajah diwarnai dan hanya dilengkapi pewarnaan pada mata dan alis.</p> <p><b>Skor 1:</b></p> <p>Wajah tidak diwarnai.</p>
		3) Ketepatan pewarnaan rambut	<b>10 %</b>					<p><b>Skor 4:</b></p> <p>Arah pewarnaan helaian rambut beraturan dari ujung sampai pangkal rambut.</p> <p><b>Skor 3:</b></p> <p>Arah pewarnaan helaian rambut cukup beraturan dari ujung sampai pangkal rambut.</p> <p><b>Skor 2 :</b></p>

								<p>Arah pewarnaan helaian rambut kurang beraturan dari ujung sampai pangkal rambut.</p> <p><b>Skor 1 :</b></p> <p>Arah pewarnaan helaian rambut tidak beraturan dari ujung sampai pangkal rambut.</p>
		4) Ketepatan pewarnaan busana	<b>10 %</b>					<p><b>Skor 4 :</b></p> <p>Pewarnaan busana sesuai dengan arah benang dan arah jatuhnya cahaya.</p> <p><b>Skor 3 :</b></p> <p>Pewarnaan busana mendekati sesuai dengan arah benang dan jatuhnya cahaya.</p> <p><b>Skor 2 :</b></p> <p>Pewarnaan busana kurang sesuai dengan arah benang dan jatuhnya cahaya.</p> <p><b>Skor 1 :</b></p>

								Pewarnaan busana tidak sesuai dengan arah benang dan jatuhnya cahaya.
		5) Kebersihan gambar	10 %					<b>Skor 4 :</b> Hasil gambar tidak terdapat noda. <b>Skor 3 :</b> Hasil gambar terdapat sedikit noda. <b>Skor 2 :</b> Hasil gambar terdapat lebih dari satu noda. <b>Skor 1 :</b> Hasil gambar kotor.
		6) Kerapihan gambar	10 %					<b>Skor 4 :</b> Gambar tidak terdapat coretan. <b>Skor 3 :</b> Gambar terdapat satu coretan. <b>Skor 2 :</b> Gambar terdapat dua coretan. <b>Skor 1 :</b>

								Gambar terdapat lebih dari 3 coretan.
	Jumlah		60 %					
	Jumlah Keseluruhan		100 %					

I  $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 10 \% =$

II  $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 30 \% =$

III  $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 60 \% =$  +

= Jumlah nilai akhir



**Tabel. Kisi – Kisi Instrumen Aspek Tampilan Media *Ritatoon***

No	Indikator	Kriteria	
		Layak	Tidak Layak
1	Kejelasan penyelesaian gambar mix media		
2	Penempatan gambar mix media		
3	Penggunaan bahasa		
4	Pemilihan jenis dan ukuran huruf		
5	Pemilihan dan komposisi warna		
6	Pemilihan background		
7	Ketepatan penyajian gambar mix media		
8	Kepraktisan menggunakan media ritatoon		

**Tabel. Kisi – Kisi Aspek Pembelajaran Media *Ritatoon***

No	Indikator	Kriteria	
		Layak	Tidak Layak
1	Terfokus jelas pada kompetensi dasar		
2	Ketepatan pemilihan materi yang dimediasi		
3	Sesuai dengan sasaran belajar		
4	Format penyajian gambar mix media		
5	Sajian gambar mix media		
6	Kejelasan runtutan dari keterangan langkah – langkah penyelesaian gambar teknik mix media		

**LAMPIRAN 2**  
**(Uji Validitas dan Reliabilitas)**

2.1 Uji validitas

2.2 Uji reliabilitas

Yogyakarta, Februari 2013

Lampiran : -  
Hal : Permohonan Validator Instrumen Penelitian

Kepada Yth,  
Ibu Prapti Karomah, M.Pd  
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana  
Fakultas Teknik UNY  
Di Tempat

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mardliyah Khasanah

NIM : 10513242005

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

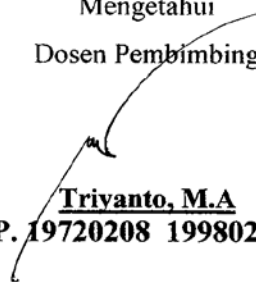
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dalam rangka Tugas Akhir Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Ritatoon* Terhadap Pencapaian Kompetensi Penyelesaian Pembuatan Gambar Secara Mix Media Di SMK Negeri 3 Purworejo”**. Dengan ini saya memohon kepada ibu berkenan memvalidasi instrumen, serta ikut serta memberi masukan kepada instrumen penelitian ini. Masukan tersebut akan sangat menambah tingkat kepercayaan dan keterbacaan hasil penelitian yang sedang saya lakukan.


Demikian permohonan ini saya buat, atas kesediaan ibu, saya mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Februari 2013

Mengetahui  
Dosen Pembimbing

  
**Triyanto, M.A**  
**NIP. 19720208 199802 1 001**

Pemohon

  
**Mardliyah Khasanah**  
**NIM. 10513242005**

Yogyakarta, Februari 2013

Lampiran : -  
Hal : Permohonan Validator Instrumen Penelitian

Kepada Yth,  
Ibu Sri Widarwati, M.Pd  
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana  
Fakultas teknik UNY  
Di Tempat

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mardliyah Khasanah

NIM : 10513242005

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

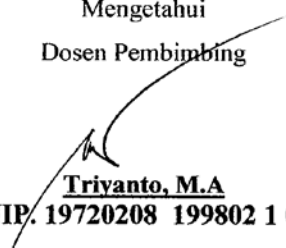
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dalam rangka Tugas Akhir Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Ritatoon* Terhadap Pencapaian Kompetensi Penyelesaian Pembuatan Gambar Secara Mix Media Di SMK Negeri 3 Purworejo”**. Dengan ini saya memohon kepada ibu berkenan memvalidasi instrumen, serta ikut serta memberi masukan kepada instrumen penelitian ini. Masukan tersebut akan sangat menambah tingkat kepercayaan dan keterbacaan hasil penelitian yang sedang saya lakukan.

Demikian permohonan ini saya buat, atas kesediaan ibu, saya mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Februari 2013

Mengetahui  
Dosen Pembimbing

  
**Trivanto, M.A**  
**NIP. 19720208 199802 1 001**

Pemohon

  
**Mardliyah Khasanah**  
**NIM. 10513242005**

Yogyakarta, Februari 2013

Lampiran : -  
Hal : Permohonan Validator Instrumen Penelitian

Kepada Yth,  
Bapak Afif Ghurub Bestari, S.Pd  
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana  
Fakultas teknik UNY  
Di Tempat

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini:

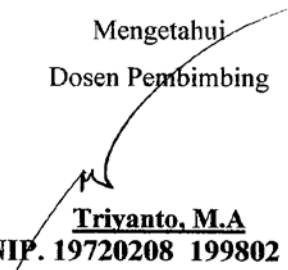
Nama : Mardliyah Khasanah  
NIM : 10513242005  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dalam rangka Tugas Akhir Skripsi yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Ritatoon* Terhadap Pencapaian Kompetensi Penyelesaian Pembuatan Gambar Secara Mix Media Di SMK Negeri 3 Purworejo**". Dengan ini saya memohon kepada bapak berkenan memvalidasi instrument sebagai ahli materi dan ahli media, serta ikut memberi masukan kepada instrumen penelitian ini. Masukan tersebut akan sangat menambah tingkat kepercayaan dan keterbacaan hasil penelitian yang sedang saya lakukan.

Demikian permohonan ini saya buat, atas kesediaan bapak, saya mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Februari 2013

Mengetahui  
Dosen Pembimbing

  
**Triyanto, M.A**  
NIP. 19720208 199802 1 001

Pemohon

  
**Mardliyah Khasanah**  
NIM. 10513242005

Yogyakarta, Februari 2013

Lampiran : -  
Hal : Permohonan Validator Instrumen Penelitian

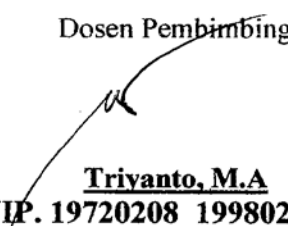
Kepada Yth,  
Ibu Dra. Ning Riyanti  
Guru bidang studi menggambar busana  
SMK Negeri 3 Purworejo  
Di Tempat


Dengan hormat,  
Yang bertanda tangan dibawah ini:  
Nama : Mardliyah Khasanah  
NIM : 10513242005  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dalam rangka Tugas Akhir Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Ritatoon* Terhadap Pencapaian Kompetensi Penyelesaian Pembuatan Gambar Secara Mix Media Di SMK Negeri 3 Purworejo”**. Dengan ini saya memohon kepada ibu berkenan memvalidasi instrumen, serta ikut serta memberi masukan kepada instrumen penelitian ini. Masukan tersebut akan sangat menambah tingkat kepercayaan dan keterbacaan hasil penelitian yang sedang saya lakukan.

Demikian permohonan ini saya buat, atas kesediaan ibu, saya mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Februari 2013

Mengetahui  
Dosen Pembimbing  
  
**Triyanto, M.A**  
**NIP. 19720208 199802 1 001**

Pemohon  
  
**Mardliyah Khasanah**  
**NIM. 10513242005**

Yogyakarta, Februari 2013

Lampiran : -  
Hal : Permohonan Validator Instrumen Penelitian

Kepada Yth,  
Ibu Dra. Mahmudah  
Guru bidang studi menggambar busana  
SMK Negeri 3 Purworejo  
Di Tempat

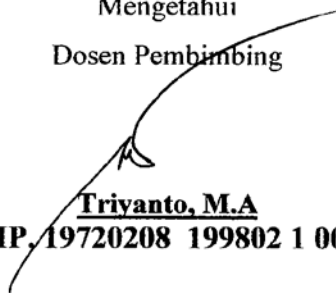
Dengan hormat,  
Yang bertanda tangan dibawah ini:  
Nama : Mardliyah Khasanah  
NIM : 10513242005  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dalam rangka Tugas Akhir Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Ritatoon* Terhadap Pencapaian Kompetensi Penyelesaian Pembuatan Gambar Secara Mix Media Di SMK Negeri 3 Purworejo”**. Dengan ini saya memohon kepada ibu berkenan memvalidasi instrumen, serta ikut serta memberi masukan kepada instrumen penelitian ini. Masukan tersebut akan sangat menambah tingkat kepercayaan dan keterbacaan hasil penelitian yang sedang saya lakukan.

Demikian permohonan ini saya buat, atas kesediaan ibu, saya mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Februari 2013

Mengetahui  
Dosen Pembimbing

  
**Triyanto, M.A**  
NIP. 19720208 199802 1 001

Pemohon

  
**Mardliyah Khasanah**  
NIM. 10513242005

## LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

**“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *RITATOON*  
TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI PENYELESAIAN  
PEMBUATAN GAMBAR SECARA MIX MEDIA  
DI SMK NEGERI 3 PURWOREJO”**

Mata Pelajaran : Produktif  
Kelas/ semester : XI/ Genap  
Standar Kompetensi : Menggambar Busana  
Peneliti : Mardiyah Khasanah  
Ahli Materi : Sri Widarwati, M.Pd

---

### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ ibu sebagai ahli materi.
2. Validitas terdiri dari aspek materi pembelajaran.
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”.

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Cakupan materi.	√	
2.	Mengandung wawasan produktifitas.		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut:  
0 : tidak  
1 : ya
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan



## B. Aspek Materi

Indikator	Penilaian	
	Ya	Tidak
1. Ketepatan materi dikaitkan dengan kompetensi dasar.	✓	
2. Keruntutan sistematika penyajian materi.	✓	
3. Materi yang disajikan dengan penggunaan media pembelajaran <i>ritatoon</i> sudah sesuai kemampuan siswa.	✓	
4. Materi yang disajikan dengan penggunaan media pembelajaran <i>ritatoon</i> dapat menunjang motivasi siswa.	✓	
5. Materi yang disajikan dengan penggunaan media pembelajaran <i>ritatoon</i> sudah sesuai taraf kesulitan siswa untuk menerima dan mengelola materi tersebut.	✓	
6. Materi yang disajikan dengan penggunaan media pembelajaran <i>ritatoon</i> sudah membuat siswa untuk aktif.	✓	
7. Materi yang disajikan dengan penggunaan media pembelajaran <i>ritatoon</i> sudah mewakili petunjuk belajar.	✓	
Jumlah skor penilaian		

## C. Kualitas Materi Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$3 \leq \text{Skor} \leq 6$	Materi dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data
Tidak layak	$0 \leq \text{Skor} < 3$	Materi dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data

**D. Saran**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**E. Kesimpulan**

Materi ini dinyatakan:

- ①. Layak untuk diuji coba dilapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji coba dilapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak.

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, Februari 2013

Menyetujui,



Sri Widarwati, M.Pd

NIP. 196106221987022001

## LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *RITATOON*  
TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI PENYELESAIAN  
PEMBUATAN GAMBAR SECARA MIX MEDIA  
DI SMK NEGERI 3 PURWOREJO”

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan  
Kelas/ semester : XI/ Genap  
Standar Kompetensi : Menggambar Busana  
Peneliti : Mardiyah Khasanah  
Ahli Materi : Afif Ghurub Bestari, S.Pd

---

### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ ibu sebagai ahli materi.
2. Validitas terdiri dari aspek materi pembelajaran.
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”.

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Cakupan materi.	√	
2.	Mengandung wawasan produktifitas.		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut:  
0 : tidak  
1 : ya
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan

### B. Aspek Materi

Indikator	Penilaian	
	Ya	Tidak
1. Ketepatan materi dikaitkan dengan kompetensi dasar.	✓	
2. Keruntutan sistematika penyajian materi.	✓	
3. Materi yang disajikan dengan penggunaan media pembelajaran <i>ritatoon</i> sudah sesuai kemampuan siswa.	✓	
4. Materi yang disajikan dengan penggunaan media pembelajaran <i>ritatoon</i> dapat menunjang motivasi siswa.	✓	
5. Materi yang disajikan dengan penggunaan media pembelajaran <i>ritatoon</i> sudah sesuai taraf kesulitan siswa untuk menerima dan mengelola materi tersebut.	✓	
6. Materi yang disajikan dengan penggunaan media pembelajaran <i>ritatoon</i> sudah membuat siswa untuk aktif .	✓	
7. Materi yang disajikan dengan penggunaan media pembelajaran <i>ritatoon</i> sudah mewakili petunjuk belajar.	✓	
Jumlah skor penilaian		

### C. Kualitas Materi Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$3 \leq \text{Skor} \leq 6$	Materi dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data
Tidak layak	$0 \leq \text{Skor} < 3$	Materi dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data

D. Saran

Detail gambar lebih apertegas/ajpejelas-.

E. Kesimpulan

Materi ini dinyatakan:

1. Layak untuk diuji coba dilapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji coba dilapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak.

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, Februari 2013

Menyctujui,



Afif Ghurub Bestari, S.Pd

NIP. 19700523 200501 1 001

## LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

**“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *RITATOON*  
TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI PENYELESAIAN  
PEMBUATAN GAMBAR SECARA MIX MEDIA  
DI SMK NEGERI 3 PURWOREJO”**

Mata Pelajaran : Produktif  
Kelas/ semester : XI/ Genap  
Standar Kompetensi : Menggambar Busana  
Peneliti : Mardiyah Khasanah  
Ahli Materi : Dra. Ning Riyanti

---

### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ ibu sebagai ahli materi.
2. Validitas terdiri dari aspek materi pembelajaran.
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”.

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Cakupan materi.	√	
2.	Mengandung wawasan produktifitas.		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut:  
0 : tidak  
1 : ya
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan

## B. Aspek Materi

Indikator	Penilaian	
	Ya	Tidak
1. Ketepatan materi dikaitkan dengan kompetensi dasar.	✓	
2. Keruntutan sistematika penyajian materi.	✓	
3. Materi yang disajikan dengan penggunaan media pembelajaran <i>ritatoon</i> sudah sesuai kemampuan siswa.	✓	
4. Materi yang disajikan dengan penggunaan media pembelajaran <i>ritatoon</i> dapat menunjang motivasi siswa.	✓	
5. Materi yang disajikan dengan penggunaan media pembelajaran <i>ritatoon</i> sudah sesuai taraf kesulitan siswa untuk menerima dan mengelola materi tersebut.	✓	
6. Materi yang disajikan dengan penggunaan media pembelajaran <i>ritatoon</i> sudah membuat siswa untuk aktif .	✓	
7. Materi yang disajikan dengan penggunaan media pembelajaran <i>ritatoon</i> sudah mewakili petunjuk belajar.	✓	
Jumlah skor penilaian		

## C. Kualitas Materi Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$3 \leq \text{Skor} \leq 6$	Materi dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data
Tidak layak	$0 \leq \text{Skor} < 3$	Materi dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data

#### D. Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

#### E. Kesimpulan

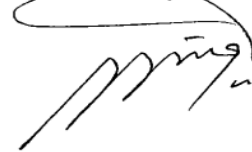
Materi ini dinyatakan:

- ① Layak untuk diuji coba dilapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji coba dilapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak.

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Purworejo, Februari 2013

Menyetujui,



Dra. Ning Riyanti

NIP. 19581126 198503 2 005



## LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

**“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *RITATOON*  
TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI PENYELESAIAN  
PEMBUATAN GAMBAR SECARA MIX MEDIA  
DI SMK NEGERI 3 PURWOREJO”**

Mata Pelajaran : Produktif  
Kelas/ semester : XI/ Genap  
Standar Kompetensi : Menggambar Busana  
Peneliti : Mardiyah Khasanah  
Ahli Materi : Sri Widarwati, M.Pd

---

### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ ibu sebagai ahli materi.
2. Validitas terdiri dari aspek kualitas lembar observasi pengamatan sikap.
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”.

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Cakupan materi.	√	
2.	Mengandung wawasan produktifitas.		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut:

0 : tidak

1 : ya

B. Aspek Kualitas Lembar Observasi Pengamatan Sikap

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Kesesuaian dengan kisi – kisi instrumen	✓	
2	Kejelasan indikator	✓	
3	Keruntutan indikator	✓	
4	Tata bahasa pernyataan	✓	

C. Kualitas Lembar Observasi Pengamatan Sikap

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$3 \leq \text{Skor} \leq 4$	Lembar observasi pengamatan sikap dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data
Tidak layak	$0 \leq \text{Skor} < 2$	Lembar observasi pengamatan sikap dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data

D. Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

#### E. Kesimpulan

Lembar observasi penilaian sikap ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji coba di lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji coba di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(Mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, Februari 2013

Menyetujui,



Sri Widarwati, M.Pd

NIP. 19610622 198702 2 001

## LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

**“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *RITATOON*  
TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI PENYELESAIAN  
PEMBUATAN GAMBAR SECARA MIX MEDIA  
DI SMK NEGERI 3 PURWOREJO”**

Mata Pelajaran : Produktif  
Kelas/ semester : XI/ Genap  
Standar Kompetensi : Menggambar Busana  
Peneliti : Mardiyah Khasanah  
Ahli Materi : Dra. Ning Riyanti

---

### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ ibu sebagai ahli materi.
2. Validitas terdiri dari aspek kualitas lembar observasi pengamatan sikap.
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”.

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Cakupan materi.	√	
2.	Mengandung wawasan produktifitas.		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut:

0 : tidak

1 : ya

B. Aspek Kualitas Lembar Observasi Pengamatan Sikap

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Kesesuaian dengan kisi – kisi instrumen	✓	
2	Kejelasan indikator	✓	
3	Keruntutan indikator	✓	
4	Tata bahasa pernyataan	✓	

C. Kualitas Lembar Observasi Pengamatan Sikap

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$3 \leq \text{Skor} \leq 4$	Lembar observasi pengamatan sikap dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data
Tidak layak	$0 \leq \text{Skor} < 2$	Lembar observasi pengamatan sikap dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data

D. Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

#### E. Kesimpulan

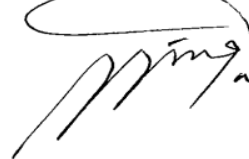
Lembar observasi penilaian sikap ini dinyatakan :

- ① Layak untuk diuji coba di lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji coba di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(Mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Purworejo, Februari 2013

Menyetujui,



Dra. Ning Riyanti

NIP. 19581126 198503 2 005

## LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

**“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *RITATOON*  
TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI PENYELESAIAN  
PEMBUATAN GAMBAR SECARA MIX MEDIA  
DI SMK NEGERI 3 PURWOREJO”**

Mata Pelajaran : Produktif  
Kelas/ semester : XI/ Genap  
Standar Kompetensi : Menggambar Busana  
Peneliti : Mardiyah Khasanah  
Ahli Materi : Dra. Mahmudah

---

### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ ibu sebagai ahli materi.
2. Validitas terdiri dari aspek kualitas lembar observasi pengamatan sikap.
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”.

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Cakupan materi.	√	
2.	Mengandung wawasan produktifitas.		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut:

0 : tidak

1 : ya

B. Aspek Kualitas Lembar Observasi Pengamatan Sikap

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Kesesuaian dengan kisi – kisi instrumen	✓	
2	Kejelasan indikator	✓	
3	Keruntutan indikator	✓	
4	Tata bahasa pernyataan	✓	

C. Kualitas Lembar Observasi Pengamatan Sikap

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$3 \leq \text{Skor} \leq 4$	Lembar observasi pengamatan sikap dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data
Tidak layak	$0 \leq \text{Skor} < 2$	Lembar observasi pengamatan sikap dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data

D. Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



#### E. Kesimpulan

Lembar observasi penilaian sikap ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji coba di lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji coba di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(Mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Purworejo, Februari 2013

Menyetujui,



Dra. Mahmudah

NIP. 19540621 198212 2 002

## LEMBAR VALIDASI PENILAIAN UNJUK KERJA

“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *RITATOON*  
TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI PENYELESAIAN  
PEMBUATAN GAMBAR SECARA MIX MEDIA  
DI SMK NEGERI 3 PURWOREJO”

Mata Pelajaran : Produktif  
Kelas/ semester : XI/ Genap  
Standar Kompetensi : Menggambar Busana  
Peneliti : Mardliyah Khasanah  
Ahli Materi : Sri Widarwati,M.Pd

---

### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui reliabilitas lembar unjuk kerja.
2. Validitas terdiri dari aspek kualitas penilaian unjuk kerja.
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”.

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Evaluasi obyektif	√	
2.	Pembobotan setiap indikator tepat		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut:

0 : tidak

1 : ya

B. Aspek Kualitas Penilaian Unjuk Kerja

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Evaluasi sesuai dengan indikator	✓	
2	Evaluasi obyektif	✓	
3	Evaluasi diurutkan berdasarkan urutan yang akan diamati	✓	
4	Kriteria pencapaian indikator jelas	✓	
5	Pembobotan setiap indikator tepat	✓	

C. Kualitas Penilaian Unjuk Kerja

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$3 \leq \text{Skor} \leq 5$	Penilaian unjuk kerja dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data
Tidak layak	$0 \leq \text{Skor} < 2$	Penilaian unjuk kerja dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data

D. Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

#### E. Kesimpulan

Lembar penilaian unjuk kerja ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji coba di lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji coba di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(Mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, Februari 2013

Menyetujui,



Sri Widarwati, M.Pd

NIP. 19610622 198702 2 001

## LEMBAR VALIDASI PENILAIAN UNJUK KERJA

### “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *RITATOON* TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI PENYELESAIAN PEMBUATAN GAMBAR SECARA MIX MEDIA DI SMK NEGERI 3 PURWOREJO”

Mata Pelajaran : Produktif  
Kelas/ semester : XI/ Genap  
Standar Kompetensi : Menggambar Busana  
Peneliti : Mardiyah Khasanah  
Ahli Materi : Dra.Ning Riyanti

---

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui reliabilitas lembar unjuk kerja.
2. Validitas terdiri dari aspek kualitas penilaian unjuk kerja.
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”.

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Evaluasi obyektif	√	
2.	Pembobotan setiap indikator tepat		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut:

0 : tidak

1 : ya

B. Aspek Kualitas Penilaian Unjuk Kerja

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Evaluasi sesuai dengan indikator	✓	
2	Evaluasi obyektif	✓	
3	Evaluasi diurutkan berdasarkan urutan yang akan diamati	✓	
4	Kriteria pencapaian indikator jelas	✓	
5	Pembobotan setiap indikator tepat	✓	

C. Kualitas Penilaian Unjuk Kerja

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$3 \leq \text{Skor} \leq 5$	Penilaian unjuk kerja dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data
Tidak layak	$0 \leq \text{Skor} < 2$	Penilaian unjuk kerja dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data

D. Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Lembar penilaian unjuk kerja ini dinyatakan :

- ① Layak untuk diuji coba di lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji coba di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(Mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Purworejo, Februari 2013

Menyetujui,



Dra. Ning Riyanti

NIP. 19581126 198503 2 005

## LEMBAR VALIDASI PENILAIAN UNJUK KERJA

### “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *RITATOON* TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI PENYELESAIAN PEMBUATAN GAMBAR SECARA MIX MEDIA DI SMK NEGERI 3 PURWOREJO”

Mata Pelajaran : Produktif  
Kelas/ semester : XI/ Genap  
Standar Kompetensi : Menggambar Busana  
Peneliti : Mardiyah Khasanah  
Ahli Materi : Dra.Mahmudah

---

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui reliabilitas lembar unjuk kerja.
2. Validitas terdiri dari aspek kualitas penilaian unjuk kerja.
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”.

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Evaluasi obyektif	√	
2.	Pembobotan setiap indikator tepat		√ -

4. Keterangan penilaian sebagai berikut:

0 : tidak

1 : ya



### B. Aspek Kualitas Penilaian Unjuk Kerja

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Evaluasi sesuai dengan indikator	✓	
2	Evaluasi obyektif	✓	
3	Evaluasi diurutkan berdasarkan urutan yang akan diamati	✓	
4	Kriteria pencapaian indikator jelas	✓	
5	Pembobotan setiap indikator tepat	✓	

### C. Kualitas Penilaian Unjuk Kerja

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$3 \leq \text{Skor} \leq 5$	Penilaian unjuk kerja dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data
Tidak layak	$0 \leq \text{Skor} < 2$	Penilaian unjuk kerja dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data

### D. Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

#### E. Kesimpulan

Lembar penilaian unjuk kerja ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji coba di lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji coba di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(Mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Purworejo, Februari 2013

Menyetujui,



Dra. Mahmudah

NIP. 19540621 198212 2 002

## LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *RITATOON*  
TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI PENYELESAIAN  
PEMBUATAN GAMBAR SECARA MIX MEDIA  
DI SMK NEGERI 3 PURWOREJO”

Mata Pelajaran : Produktif  
Kelas/Semester : XI/ Genap  
Standart Kompetensi : Menggambar Busana  
Kompetensi Dasar : Penyelesaian Pembuatan Gambar  
Peneliti : Mardiyah Khasanah  
Ahli Media : Prapti Karomah, M.Pd

---

### A. Petunjuk Pengisian:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli media
2. Validasi terdiri dari aspek tampilan dan pembelajaran media *ritatoon*.
3. Jawaban bisa diberikan pada kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”

Contoh pengisian:

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Kejelasan	√	
2	Tampilan keseluruhan		√

4. Keterangan penilaian adalah sebagai berikut:
  - a. 0 : tidak
  - b. 1 : ya
5. Saran dan kesimpulan dapat dituliskan pada lembar yang telah disediakan

## B. Aspek Tampilan dan Pembelajaran Media *Ritatoon*

### Aspek Tampilan Media *Ritatoon*

No	Indikator	Kriteria	
		Layak	Tidak layak
1	Kejelasan penyelesaian gambar mix media	✓	
2	Penempatan gambar mix media	✓	
3	Penggunaan bahasa	✓	
4	Pemilihan jenis dan ukuran huruf	✓	
5	Pemilihan dan komposisi warna	✓	
6	Pemilihan background	✓	
7	Ketepatan penyajian gambar mix media	✓	
8	Kepraktisan menggunakan media <i>ritatoon</i>	✓	

### Aspek Pembelajaran Media *Ritatoon*

No	Indikator	Kriteria	
		Layak	Tidak Layak
1	Terfokus jelas dan kompetensi dasar	✓	
2	Ketepatan pemilihan materi yang dimediasikan	✓	
3	Sesuai dengan sasaran belajar	✓	
4	Format penyajian gambar mix media	✓	
5	Sajian gambar mix media	✓	
6	Kejelasan runtutan dari keterangan langkah – langkah penyelesaian gambar teknik mix media	✓	

## C. Kualitas Media Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$4 \leq \text{Skor} \leq 8$	Media pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data
Tidak layak	$0 \leq \text{Skor} \leq 3$	Media pembelajaran dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data

## D. Saran

.....

.....

.....

.....

.....

#### E. Kesimpulan

Media ini dinyatakan:

- ① Layak untuk digunakan tanpa revisian
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran  
( Mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, Februari 2013

Menyetujui,



Prapti Karomah, M.Pd

NIP. 19501120 197903 2 001

## LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *RITATOON*  
TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI PENYELESAIAN  
PEMBUATAN GAMBAR SECARA MIX MEDIA  
DI SMK NEGERI 3 PURWOREJO”

Mata Pelajaran : Produktif  
Kelas/Semester : XI/ Genap  
Standart Kompetensi : Menggambar Busana  
Kompetensi Dasar : Penyelesaian Pembuatan Gambar  
Peneliti : Mardiyah Khasanah  
Ahli Media : Afif Ghurub Bestari, S.Pd

---

A. Petunjuk Pengisian:

- a. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli media
- b. Validasi terdiri dari aspek tampilan dan pembelajaran media *ritatoon*.
- c. Jawaban bisa diberikan pada kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”

Contoh pengisian:

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Kejelasan	√	
2	Tampilan keseluruhan		√

- d. Keterangan penilaian adalah sebagai berikut:  
0 : tidak  
1 : ya
- e. Saran dan kesimpulan dapat dituliskan pada lembar yang telah disediakan

## B. Aspek Tampilan dan Pembelajaran Media *Ritatoon*

### Aspek Tampilan Media *Ritatoon*

No	Indikator	Kriteria	
		Layak	Tidak layak
1	Kejelasan penyelesaian gambar mix media	✓	
2	Penempatan gambar mix media	✓	
3	Penggunaan bahasa	✓	
4	Pemilihan jenis dan ukuran huruf	✓	
5	Pemilihan dan komposisi warna	✓	
6	Pemilihan background	✓	
7	Ketepatan penyajian gambar mix media	✓	
8	Kepraktisan menggunakan media <i>ritatoon</i>	✓	

### Aspek Pembelajaran Media *Ritatoon*

No	Indikator	Kriteria	
		Layak	Tidak Layak
1	Terfokus jelas dan kompetensi dasar	✓	
2	Ketepatan pemilihan materi yang dimediasikan	✓	
3	Sesuai dengan sasaran belajar	✓	
4	Format penyajian gambar mix media	✓	
5	Sajian gambar mix media	✓	
6	Kejelasan runtutan dari keterangan langkah – langkah penyelesaian gambar teknik mix media	✓	

## C. Kualitas Media Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$4 \leq \text{Skor} \leq 8$	Media pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data
Tidak layak	$0 \leq \text{Skor} \leq 3$	Media pembelajaran dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data

## D. Saran

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

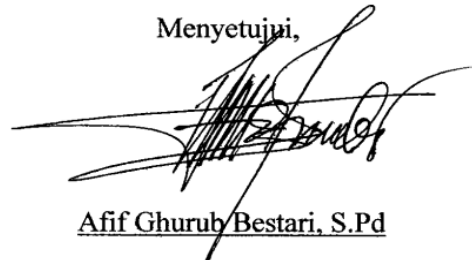
Media ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisian
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran

( Mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda )

Yogyakarta, Februari 2013

Menyetujui,



Afif Ghurub Bestari, S.Pd

NIP. 19700523 200501 1 001



## LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *RITATOON*  
TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI PENYELESAIAN  
PEMBUATAN GAMBAR SECARA MIX MEDIA  
DI SMK NEGERI 3 PURWOREJO”

Mata Pelajaran : Produktif  
Kelas/Semester : XI/ Genap  
Standart Kompetensi : Menggambar Busana  
Kompetensi Dasar : Penyelesaian Pembuatan Gambar  
Peneliti : Mardiyah Khasanah  
Ahli Media : Dra. Ning Riyanti

---

### A. Petunjuk Pengisian:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli media pembelajaran.
2. Validasi terdiri dari aspek tampilan dan pembelajaran media *ritatoon*.
3. Jawaban bisa diberikan pada kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Cakupan materi.	√	
2.	Mengandung wawasan produktifitas.		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut:

0 : tidak layak

1 : layak

## B. Aspek Tampilan dan Pembelajaran Media *Ritatoon*

### Aspek Tampilan Media *Ritatoon*

No	Indikator	Kriteria	
		Layak	Tidak layak
1	Kejelasan penyelesaian gambar mix media	✓	
2	Penempatan gambar mix media	✓	
3	Penggunaan bahasa	✓	
4	Pemilihan jenis dan ukuran huruf	✓	
5	Pemilihan dan komposisi warna	✓	
6	Pemilihan background	✓	
7	Ketepatan penyajian gambar mix media	✓	
8	Kepraktisan menggunakan media <i>ritatoon</i>	✓	

### Aspek Pembelajaran Media *Ritatoon*

No	Indikator	Kriteria	
		Layak	Tidak Layak
1	Terfokus jelas pada kompetensi dasar	✓	
2	Ketepatan pemilihan materi yang dimediasi	✓	
3	Sesuai dengan sasaran belajar	✓	
4	Format penyajian gambar mix media	✓	
5	Sajian gambar mix media	✓	
6	Kejelasan runtutan dari keterangan langkah – langkah penyelesaian gambar teknik mix media	✓	

## C. Kualitas Media Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$4 \leq \text{Skor} \leq 8$	Media pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data
Tidak layak	$0 \leq \text{Skor} < 3$	Media pembelajaran dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data

## D. Saran

.....

.....

.....

.....

.....

#### E. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

- ① Layak untuk digunakan tanpa revisian
  2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- (Mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Purworejo, Februari 2013

Menyetujui,



Dra. Ning Riyanti

NIP. 19581126 198503 2 005

### VALIDASI AHLI MATERI

No. Responden	Butir Soal							Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	
1	1	1	1	1	1	1	1	7
2	1	1	1	1	1	1	1	7
3	1	1	1	1	1	1	1	7
Jumlah	3	3	3	3	3	3	3	21

Jumlah butir valid (S) : 7

Skor Maksimum :  $1 \times 7 = 7$

Skor Minimum :  $0 \times 7 = 0$

Jumlah Kelas : 2

Panjang Kelas : 4

Kelas	Kategori Penilaian	Interval nilai	Jumlah Responden	Persentase
1	Layak	$(S_{\min} + P) \leq S \leq S_{\max}$ $4 \leq S \leq 7$	3	100 %
0	Tidak Layak	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + P - 1)$ $0 \leq S \leq 3$	0	0 %

Dari hasil di atas materi layak digunakan sebagai alat penilaian.

### VALIDASI PENILAIAN UNJUK KERJA

No. Responden	Butir Soal					Skor Total
	1	2	3	4	5	
1	1	1	1	1	1	5
2	1	1	1	1	1	5
3	1	1	1	1	1	5
Jumlah	3	3	3	3	3	15

Jumlah butir valid (S) : 5

Skor Maksimum :  $1 \times 5 = 5$

Skor Minimum :  $0 \times 5 = 0$

Jumlah Kelas : 2

Panjang Kelas : 3

Kelas	Kategori Penilaian	Interval nilai	Jumlah Responden	Persentase
1	Layak	$(S_{\min} + P) \leq S \leq S_{\max}$ $3 \leq S \leq 5$	3	100 %
0	Tidak Layak	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + P - 1)$ $0 \leq S \leq 2$	0	0 %

Dari hasil di atas penilaian unjuk kerja layak digunakan sebagai alat penilaian

### VALIDASI LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN SIKAP

No. Responden	Butir Soal				Skor Total
	1	2	3	4	
1	1	1	1	1	4
2	1	1	1	1	4
3	1	1	1	1	4
<b>Jumlah</b>	3	3	3	3	12

Jumlah butir valid (S) : 4

Skor Maksimum :  $1 \times 4 = 4$

Skor Minimum :  $0 \times 4 = 0$

Jumlah Kelas : 2

Panjang Kelas : 2

Kelas	Kategori Penilaian	Interval nilai	Jumlah Responden	Persentase
1	Layak	$(S_{\min} + P) \leq S \leq S_{\max}$ $2 \leq S \leq 4$	3	100 %
0	Tidak Layak	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + P - 1)$ $0 \leq S \leq 1$	0	0 %

Dari hasil di atas lembar penilaian sikap layak digunakan sebagai alat penilaian

**VALIDASI AHLI MEDIA**  
**(Aspek Tampilan Media Ritatoon)**

No. Responden	Butir Soal								Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	8
2	1	1	1	1	1	1	1	1	8
3	1	1	1	1	1	1	1	1	8
Jumlah	3	3	3	3	3	3	3	3	24

Jumlah butir valid (S) : 8

Skor Maksimum :  $1 \times 8 = 8$

Skor Minimum :  $0 \times 8 = 0$

Jumlah Kelas : 2

Panjang Kelas : 4

Kelas	Kategori Penilaian	Interval nilai	Jumlah Responden	Persentase
1	Layak	$(S_{min} + P) \leq S \leq S_{max}$ $4 \leq S \leq 8$	3	100 %
0	Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + P - 1)$ $0 \leq S \leq 3$	0	0 %

Dari hasil di atas, dapat dilihat bahwa media pembelajaran ritatoon layak digunakan sebagai penelitian

## VALIDASI AHLI MEDIA

### (Aspek Pembelajaran Media Ritatoon)

No. Responden	Butir Soal						Skor Total
	1	2	3	4	5	6	
1	1	1	1	1	1	1	6
2	1	1	1	1	1	1	6
3	1	1	1	1	1	1	6
Jumlah	3	3	3	3	3	3	18

Jumlah butir valid (S) : 6

Skor Maksimum :  $1 \times 6 = 6$

Skor Minimum :  $0 \times 6 = 0$

Jumlah Kelas : 2

Panjang Kelas : 3

Kelas	Kategori Penilaian	Interval nilai	Jumlah Responden	Persentase
1	Layak	$(S_{min} + P) \leq S \leq S_{max}$ $3 \leq S \leq 6$	3	100 %
0	Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + P - 1)$ $0 \leq S \leq 2$	0	0 %

Dari hasil di atas dapat dilihat bahwa media pembelajaran ritatoon layak digunakan sebagai penelitian



## HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS (KOGNITIF)

### Reliability

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	29	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	29	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

KR 20	N of Items
.855	15

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	KR 20 if Item Deleted
Kognitif1	9.6897	14.150	.480	.847
Kognitif2	9.9310	13.709	.434	.850
Kognitif3	9.8966	13.382	.544	.843
Kognitif4	9.8621	13.623	.488	.846
Kognitif5	9.8276	13.862	.435	.849
Kognitif6	9.7931	13.670	.522	.845
Kognitif7	9.9655	13.677	.435	.850
Kognitif8	9.8276	13.648	.502	.846
Kognitif9	9.7931	13.884	.452	.848
Kognitif10	9.8966	13.239	.588	.841
Kognitif11	9.7586	13.904	.477	.847
Kognitif12	10.0000	12.929	.648	.837
Kognitif13	9.8276	13.933	.413	.850
Kognitif14	9.8966	13.667	.459	.848
Kognitif15	9.7586	13.904	.477	.847

## HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS (AFEKTIF)

### Reliability

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	29	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	29	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.806	10

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Afektif1	76.8966	365.025	.607	.777
Afektif2	76.8966	372.167	.542	.783
Afektif3	77.2414	377.833	.413	.796
Afektif4	77.9310	366.995	.396	.801
Afektif5	77.2414	363.547	.528	.784
Afektif6	77.9310	338.424	.601	.774
Afektif7	76.5517	387.685	.514	.788
Afektif8	76.8966	379.310	.477	.790
Afektif9	76.8966	379.310	.477	.790
Afektif10	78.2759	364.778	.378	.805

## HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS (PSIKOMOTORIK)

### Reliability

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	29	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	29	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.699	3

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Psiko1	72.4138	35.483	.809	.467
Psiko2	56.5517	34.560	.507	.631
Psiko3	31.0345	18.981	.494	.829

**LAMPIRAN 3**  
**(Hasil Penelitian)**

- 3.1 Daftar nama peserta didik kelas non intervensi
- 3.2 Daftar nama peserta didik kelas intervensi
- 3.3 Daftar nilai peserta didik kelas non intervensi
- 3.4 Daftar nilai peserta didik kelas intervensi
- 3.5 Perhitungan kelas interval kelas non intervensi
- 3.6 Perhitungan kelas interval kelas intervensi
- 3.7 Hasil uji kategorisasi nilai kelas non intervensi
- 3.8 Hasil uji kategorisasi nilai kelas intervensi
- 3.9 Data ketuntasan peserta didik

**DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK KELAS NON INTERVENSI**  
**(XI BUSANA BUTIK 1)**

No	Nama Siswa
1	Ainun Mardhiyah
2	Armi Condro L
3	Asti Nuringtyas
4	Cahya Eli R
5	Eka Sumaryani
6	Eli Riawati
7	Endah Kusumawati
8	Endrawati
9	Fadilah Gayatri
10	Faizah Tri W
11	Febi Pramesti
12	Fitri Ferawati
13	Fresti Navita D
14	Hijrotul Baitur R
15	Ibny Quldyah M
16	Khusniatul Latifah
17	Machfita L A
18	Mutmainatin
19	Novita Andriyani
20	Nuri Damayanti
21	Pandang Dian L
22	Retno Dyah A
23	Risa Galuh R
24	Riska Putri W
25	Sinta Rohmadoni
26	Tri Taniarti N M
27	Uki Pratiwi
28	Ummu Syarik
29	Wulania Tussiam

**DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK KELAS INTERVENSI**  
**(XI BUSANA BUTIK 2)**

<b>No.</b>	<b>Nama Siswa</b>
1	Andriyana Eka P
2	Arum Intan A
3	Arwini
4	Astri Faizah
5	Cici Indah P
6	Dian Pertiwi
7	Duwi Novayanti
8	Dwi Susanti
9	Ega Pranitasari
10	Eli Suwarti
11	Elisetia Pratiwi
12	Ermila
13	Fajar Hidayah
14	Fildzah Aisyah
15	Finda R
16	Gaida Nisa S
17	Hesi Refani
18	Ika Kurniawati
19	Indah Nikhayati
20	Khofsoh Tullatifah
21	Lia Windi Azizah
22	Lisa Zulistine
23	Marlia Dwi A
24	Martdiyana Eka F
25	Rini Kensasi
26	Riyana
27	Shinta Yuliana
28	Swastika Saraswati G
29	Tri Septiyana

**DAFTAR NILAI SISWA KELAS NON INTERVENSI (XI BUSANA BUTIK 1)**

No	Nama Siswa	Kognitif	Afektif	Pikomotor	Bobot			Nilai Akhir
					30%	10%	60%	
1	Ainun Mardhiyah	73,33	80	75	22,0	8	45	75,00
2	Armi Condro L	60,00	70	71	18,0	7	42,6	67,60
3	Asti Nuringtyas	66,67	60	70	20,0	6	42	68,00
4	Cahya Eli R	60,00	70	65	18,0	7	39	64,00
5	Eka Sumaryani	53,33	70	71	16,0	7	42,6	65,60
6	Eli Riawati	73,33	80	75	22,0	8	45	75,00
7	Endah Kusumawati	53,33	60	72,5	16,0	6	43,5	65,50
8	Endrawati	53,33	50	70	16,0	5	42	63,00
9	Fadilah Gayatri	73,33	80	75	22,0	8	45	75,00
10	Faizah Tri W	53,33	70	72,5	16,0	7	43,5	66,50
11	Febi Pramesti	53,33	60	72,5	16,0	6	43,5	65,50
12	Fitri Ferawati	66,67	70	67,5	20,0	7	40,5	67,50
13	Fresti Navita D	60,00	60	57,5	18,0	6	34,5	58,50
14	Hijrotul Baitur R	66,67	50	72,5	20,0	5	43,5	68,50
15	Ibny Quldyah M	73,33	50	72,5	22,0	5	43,5	70,50
16	Khusniatul Latifah	73,33	80	75	22,0	8	45	75,00
17	Machfita L A	60,00	50	65	18,0	5	39	62,00
18	Mutmainatin	66,67	60	60	20,0	6	36	62,00
19	Novita Andriyani	73,33	80	75	22,0	8	45	75,00
20	Nuri Damayanti	60,00	60	72,5	18,0	6	43,5	67,50
21	Pandang Dian L	66,67	60	62,5	20,0	6	37,5	63,50
22	Retno Dyah A	66,67	70	72,5	20,0	7	43,5	70,50
23	Risa Galuh R	60,00	70	72,5	18,0	7	43,5	68,50
24	Riska Putri W	60,00	60	62,5	18,0	6	37,5	61,50
25	Sinta Rohmadoni	73,33	70	75	22,0	7	45	74,00
26	Tri Taniarti N M	53,33	80	75	16,0	8	45	69,00
27	Uki Pratiwi	73,33	60	72,5	22,0	6	43,5	71,50
28	Ummu Syarik	73,33	80	75	22,0	8	45	75,00
29	Wulania Tussiam	66,67	60	67,5	20,0	6	40,5	66,50

### DAFTAR NILAI SISWA KELAS INTERVENSI (XI BUSANA BUTIK 2)

No	Nama Siswa	Kognitif	Afektif	Psikomotor	Bobot			Nilai Akhir
					30%	10 %	60%	
1	Andriyana Eka P	93,3	90	85	27,99	9	51	87,99
2	Arum Intan A	80,0	100	85	24	10	51	85,00
3	Arwini	80,0	80	75	24	8	45	77,00
4	Astri Faizah	80,0	90	75	24	9	45	78,00
5	Cici Indah P	86,7	100	75	26,01	10	45	81,01
6	Dian Pertiwi	80,0	90	85	24	9	51	84,00
7	Duwi Novayanti	93,3	90	85	27,99	9	51	87,99
8	Dwi Susanti	86,7	100	75	26,01	10	45	81,01
9	Ega Pranitasari	80,0	80	75	24	8	45	77,00
10	Eli Suwanti	80,0	80	75	24	8	45	77,00
11	Elisetia Pratiwi	80,0	90	85	24	9	51	84,00
12	Ermila	86,7	100	75	26,01	10	45	81,01
13	Fajar Hidayah	80,0	80	80	24	8	48	80,00
14	Fildzah Aisyah	93,3	90	85	27,99	9	51	87,99
15	Finda R	73,33	80	80	21,999	8	48	78,00
16	Gaida Nisa S	86,7	80	85	26,01	8	51	85,01
17	Hesi Refani	80,0	100	85	24	10	51	85,00
18	Ika Kurniawati	93,3	100	82,5	27,99	10	49,5	87,49
19	Indah Nikhayati	86,7	90	82,5	26,01	9	49,5	84,51
20	Khofsoh Tullatifah	86,7	80	80	26,01	8	48	82,01
21	Lia Windi Azizah	73,33	100	80	21,999	10	48	80,00
22	Lisa Zulistine	86,7	90	85	26,01	9	51	86,01
23	Marlia Dwi A	86,7	80	85	26,01	8	51	85,01
24	Martdiyana Eka F	86,7	90	80	26,01	9	48	83,01
25	Rini Kensasi	80,0	80	80	24	8	48	80,00
26	Riyana	86,7	90	80	26,01	9	48	83,01
27	Shinta Yuliana	73,33	80	75	21,999	8	45	75,00
28	Swastika Saraswati G	80,0	100	75	24	10	45	79,00
29	Tri Septiyana	93,3	100	85	27,99	10	51	88,99

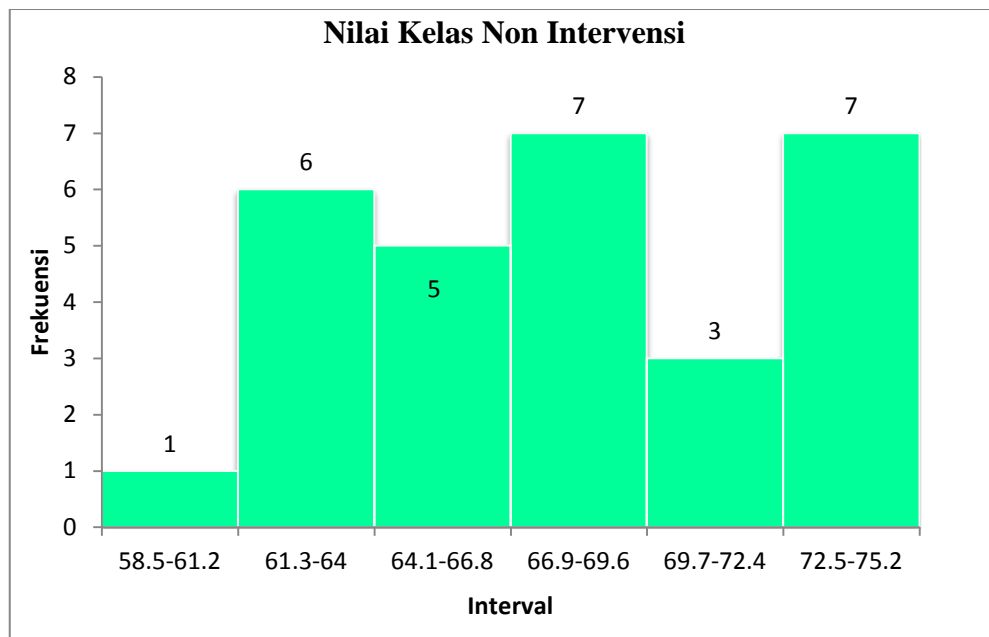


## PERHITUNGAN KELAS INTERVAL

### NILAI KELAS NON INTERVENSI

Min	58.5
Max	75.0
R	16.50
N	29
K	$1 + 3.3 \log n$
	5.825913393
≈	6
P	2.7498
≈	2.7

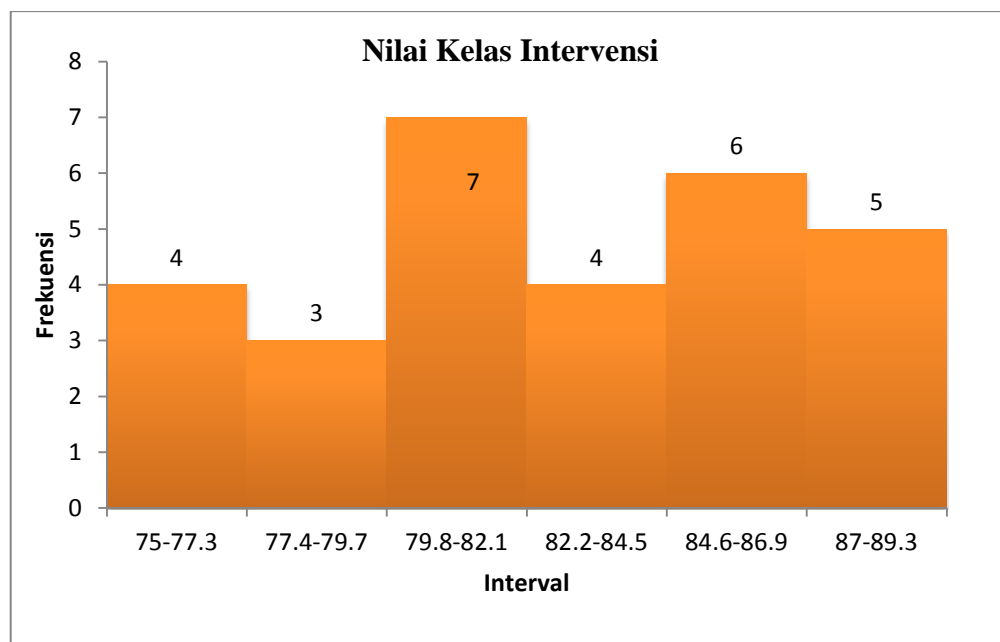
No.	Interval			F	Persentase
1	72.5	-	75.2	7	24.1%
2	69.7	-	72.4	3	10.3%
3	66.9	-	69.6	7	24.1%
4	64.1	-	66.8	5	17.2%
5	61.3	-	64.0	6	20.7%
6	58.5	-	61.2	1	3.4%
Jumlah				29	100.0%



## NILAI KELAS INTERVENSI

Min	75.0
Max	89.0
R	13.99
N	29
K	$1 + 3.3 \log n$
	5.825913393
≈	6
P	2.3318
≈	2.3

No.	Interval			F	Persentase
1	87.0	-	89.3	5	17.2%
2	84.6	-	86.9	6	20.7%
3	82.2	-	84.5	4	13.8%
4	79.8	-	82.1	7	24.1%
5	77.4	-	79.7	3	10.3%
6	75.0	-	77.3	4	13.8%
Jumlah				29	100.0%



## HASIL UJI KATEGORISASI

### Frequencies

**Kognitif\_Non Intervensi**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tuntas	9	31.0	31.0	31.0
	Tidak Tuntas	20	69.0	69.0	100.0
	Total	29	100.0	100.0	

**Afektif\_Non Intervensi**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tuntas	7	24.1	24.1	24.1
	Tidak Tuntas	22	75.9	75.9	100.0
	Total	29	100.0	100.0	

**Psikomotorik\_Non Intervensi**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tuntas	8	27.6	27.6	27.6
	Tidak Tuntas	21	72.4	72.4	100.0
	Total	29	100.0	100.0	

**Nilai\_Akhir\_Non Intervensi**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tuntas	7	24.1	24.1	24.1
	Tidak Tuntas	22	75.9	75.9	100.0
	Total	29	100.0	100.0	

**Kognitif\_Intervensi**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tuntas	29	100.0	100.0	100.0

**Afektif\_Intervensi**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tuntas	29	100.0	100.0	100.0

**Psikomotorik\_Intervensi**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tuntas	29	100.0	100.0	100.0

**Nilai\_Akhir\_Intervensi**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tuntas	29	100.0	100.0	100.0

**DATA KETUNTASAN PESERTA DIDIK**

No	Non Intervensi								Intervensi							
	Kognitif	KTG	Afektif	KTG	Psikomotorik	KTG	Nilai	KTG	Kognitif	KTG	Afektif	KTG	Psikomotorik	KTG	Nilai	KTG
1	73,33	1	80	1	75	1	75,00	1	93,3	1	90	1	85	1	87,99	1
2	60,00	2	70	2	71	2	67,60	2	80,0	1	100	1	85	1	85	1
3	66,67	2	60	2	70	2	68,00	2	80,0	1	80	1	75	1	77	1
4	60,00	2	70	2	65	2	64,00	2	80,0	1	90	1	75	1	78	1
5	53,33	2	70	2	71	2	65,60	2	86,7	1	100	1	75	1	81,01	1
6	73,33	1	80	1	75	1	75,00	1	80,0	1	90	1	85	1	84	1
7	53,33	2	60	2	72,5	2	65,50	2	93,3	1	90	1	85	1	87,99	1
8	53,33	2	50	2	70	2	63,00	2	86,7	1	100	1	75	1	81,01	1
9	73,33	1	80	1	75	1	75,00	1	80,0	1	80	1	75	1	77	1
10	53,33	2	70	2	72,5	2	66,50	2	80,0	1	80	1	75	1	77	1
11	53,33	2	60	2	72,5	2	65,50	2	80,0	1	90	1	85	1	84	1
12	66,67	2	70	2	67,5	2	67,50	2	86,7	1	100	1	75	1	81,01	1
13	60,00	2	60	2	57,5	2	58,50	2	80,0	1	80	1	80	1	80	1
14	66,67	2	50	2	72,5	2	68,50	2	93,3	1	90	1	85	1	87,99	1
15	73,33	1	50	2	72,5	2	70,50	2	73,33	1	80	1	80	1	77,999	1
16	73,33	1	80	1	75	1	75,00	1	86,7	1	80	1	85	1	85,01	1
17	60,00	2	50	2	65	2	62,00	2	80,0	1	100	1	85	1	85	1
18	66,67	2	60	2	60	2	62,00	2	93,3	1	100	1	82,5	1	87,49	1
19	73,33	1	80	1	75	1	75,00	1	86,7	1	90	1	82,5	1	84,51	1
20	60,00	2	60	2	72,5	2	67,50	2	86,7	1	80	1	80	1	82,01	1
21	66,67	2	60	2	62,5	2	63,50	2	73,33	1	100	1	80	1	79,999	1
22	66,67	2	70	2	72,5	2	70,50	2	86,7	1	90	1	85	1	86,01	1
23	60,00	2	70	2	72,5	2	68,50	2	86,7	1	80	1	85	1	85,01	1
24	60,00	2	60	2	62,5	2	61,50	2	86,7	1	90	1	80	1	83,01	1
25	73,33	1	70	2	75	1	74,00	1	80,0	1	80	1	80	1	80	1
26	53,33	2	80	1	75	1	69,00	2	86,7	1	90	1	80	1	83,01	1
27	73,33	1	60	2	72,5	2	71,50	2	73,33	1	80	1	75	1	74,999	1
28	73,33	1	80	1	75	1	75,00	1	80,0	1	100	1	75	1	79	1
29	66,67	2	60	2	67,5	2	66,50	2	93,3	1	100	1	85	1	88,99	1

KET:

KODE 1 : Tuntas

KODE 2 : Tidak Tuntas

## **LAMPIRAN 4**

### **(Analisis Data)**

- 4.1 Hasil uji deskriptif
- 4.2 Hasil uji normalitas
- 4.3 Hasil uji homogenitas
- 4.4 Hasil uji t-test

## HASIL UJI DESKRIPTIF

### Frequencies

**Statistics**

		Kognitif Non Intervensi	Afektif Non Intervensi	Psikomotor Non Intervensi	Nilai Akhir Non Intervensi
N	Valid	29	29	29	29
	Missing	29	29	29	29
Mean		64.3669	66.2069	70.4138	68.1793
Median		66.6700	70.0000	72.5000	67.6000
Mode		73.33	60.00	72.50	75.00
Std. Deviation		7.61702	10.14671	4.94446	4.79765
Range		20.00	30.00	17.50	16.50
Minimum		53.33	50.00	57.50	58.50
Maximum		73.33	80.00	75.00	75.00
Sum		1866.64	1920.00	2042.00	1977.20

**Statistics**

		Kognitif Intervensi	Afektif Intervensi	Psikomotorik Intervensi	Nilai Akhir Intervensi
N	Valid	29	29	29	29
Mean		83.9134	89.6552	80.5172	82.4500
Median		86.7000	90.0000	80.0000	83.0100
Mode		80.00	80.00 <sup>a</sup>	85.00	77.00 <sup>a</sup>
Std. Deviation		6.04353	8.23007	4.24576	3.91540
Range		19.97	20.0	10.00	13.99
Minimum		73.33	80.00	75.00	75.00
Maximum		93.30	100.00	85.00	88.99
Sum		2433.49	2600.00	2335.00	2391.05

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

## HASIL UJI NORMALITAS

### NPar Tests

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		KOGNITIF Non Intervensi	AFEKTIF Non Intervensi	PSIKOMOTOR Non Intervensi	NILAI AKHIR Non Intervensi
N		29	29	29	29
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	64.3669	66.2069	70.4138	68.1793
	Std. Deviation	7.61702	10.14671	4.94446	4.79765
Most Extreme Differences	Absolute	.191	.212	.250	.129
	Positive	.165	.212	.177	.094
	Negative	-.191	-.163	-.250	-.129
Kolmogorov-Smirnov Z		1.027	1.144	1.345	.696
Asymp. Sig. (2-tailed)		.242	.146	.054	.717

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		KOGNITIF Intervensi	AFEKTIF Intervensi	PSIKOMOTOR Intervensi	NILAI AKHIR Intervensi
N		29	29	29	29
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	70.2759	89.6552	80.5172	82.4500
	Std. Deviation	4.86714	8.23007	4.24576	3.91540
Most Extreme Differences	Absolute	.228	.224	.234	.102
	Positive	.166	.224	.213	.092
	Negative	-.228	-.206	-.234	-.102
Kolmogorov-Smirnov Z		1.227	1.209	1.259	.550
Asymp. Sig. (2-tailed)		.098	.108	.084	.923

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

## HASIL UJI HOMOGENITAS

### Oneway

#### Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kognitif	3.202	1	56	.079
Afektif	2.795	1	56	.100
Psikomotorik	.123	1	56	.727
Nilai_Akhir	.761	1	56	.387



## HASIL UJI INDEPENDENT T TEST (NILAI AKHIR)

### T-Test

**Group Statistics**

	GROUP	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai_Akhir	Non Intervensi	29	68.1793	4.79765	.89090
	Intervensi	29	82.4499	3.91553	.72709

**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai_Akhir	Equal variances assumed	.761	.387	-12.410	56	.000	-14.27059	1.14994	-16.57420	-11.96697
	Equal variances not assumed			-12.410	53.837	.000	-14.27059	1.14994	-16.57624	-11.96493

**LAMPIRAN 5**  
**(Surat Ijin Penelitian)**

- 5.1 Permohonan ijin penelitian
- 5.2 Surat keterangan izin dari SETDA
- 5.3 Surat keterangan izin dari KPPT
- 5.4 Surat keterangan telah melaksanakan penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS TEKNIK**

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281  
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734  
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: [ft@uny.ac.id](mailto:ft@uny.ac.id) ; [teknik@uny.ac.id](mailto:teknik@uny.ac.id)



Certificate No. QSC 00592

Nomor : 174/UN34.15/PL/2013  
Lamp. : 1 (satu) bendel  
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

28 Januari 2013

Yth.

1. Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY
2. Gubernur Provinsi Jawa Tengah c.q. Ka. Bappeda Propinsi Jawa Tengah
3. Bupati Purworejo c.q. Kepala Badan Pelayanan Perizinan Terpadu Kabupaten Purworejo
4. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Propinsi Jawa Tengah
5. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Purworejo
6. Kepala / Direktur/ Pimpinan SMK NEGERI 3 PURWOREJO


Dalam rangka pelaksanaan Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul **"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN RITATOON TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI PENYELESAIAN PEMBUATAN GAMBAR SECARA MIX MEDIA DI SMK NEGERI 3 PURWOREJO"**, bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan/Prodi	Lokasi Penelitian
	Mardliyah Khasanah	10513242005	Pendidikan Teknik Busana - S1	SMK NEGERI 3 PURWOREJO

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu : Triyanto, S.Sn., M.A.  
NIP : 19720208 199802 1 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 28 Januari 2013 sampai dengan selesai.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,  
Wakil Dekan I,  
  
Dr. Sunaryo Soenarto  
NIP 19580630 198601 1 001

Tembusan:  
Ketua Jurusan

10513242005 No. 156





**PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)  
YOGYAKARTA 55213

Yogyakarta, 29 Januari 2013

Nomor : 070/865/V/01/2013

Perihal : Ijin Penelitian

Kepada Yth.  
Gubernur Provinsi Jawa Tengah  
Cq. Bakesbangpol dan Linmas  
di -  
Tempat

**Menunjuk Surat :**

Dari : Wakil Dekan I Fak. Teknik UNY  
Nomor : 174/ UN34.15/PL/2013  
Tanggal : 28 Januari 2013  
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Setelah mempelajari proposal/desain riset/usulan penelitian yang diajukan, maka dapat diberikan surat keterangan untuk melaksanakan penelitian kepada

Nama : MARDLIYAH KHASANAH  
NIM / NIP : 10513242005  
Alamat : Karangmalang Yogyakarta  
Judul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN RITATOON TERHADAP  
PENCAPAIAN KOMPETENSI PENYELESAIAN PEMBUATAN GAMBAR SECARA MIX  
MEDIA DI SMK NEGERI 3 PURWOREJO  
Lokasi : SMK N 3 Kota/Kab. PURWOREJO Prov. JAWA TENGAH  
Waktu : Mulai Tanggal 29 Januari 2013 s/d 29 April 2013

Peneliti berkewajiban menghormati dan menaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian.

Kemudian harap menjadi maklum

A.n Sekretaris Daerah  
Asisten Perekonomian dan Pembangunan  
Ub.  
Kepala Biro Administrasi Pembangunan



**Tembusan :**

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Wakil Dekan I Fak. Teknik UNY
3. Yang Bersangkutan

Hendar Susilowati, SH  
NIP. 19580120 198503 2 003





**PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO**  
**KANTOR PELAYANAN PERIZINAN TERPADU (KPPT)**  
Jl. Jend. Urip Sumoharjo No. 6 Telp. (0275) 325202 Fax. (0275) 325202  
PURWOREJO 54111

**IZIN RISET / PENELITIAN**

Nomor : 072 / 111 / 2013

- I. Dasar : Peraturan Daerah Kabupaten Purworejo Nomor 14 Tahun 2008 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Purworejo (Lembaran Daerah Kabupaten Purworejo Tahun 2008 Nomor 11).
- II. Menunjuk : Surat Izin Penelitian dari Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Teknik UNY Nomor 174 / UN34.15/PL/2013 Tanggal 28 Januari 2013
- III. Bupati Purworejo memberi Izin untuk melaksanakan Riset / Survey/PKL dalam Wilayah Kabupaten Purworejo kepada :

- Nama : Mardiyah Khasanah
- Pekerjaan : Mahasiswa
- NIM/NIP/KTP/DII : 10513242005
- Alamat : Jabres Rt. 01 Rw. 03 Sruweng Kab. Kebumen.
- No. Telp. : 081228131321
- Penanggung Jawab : Triyanto, SSn, MA
- Maksud / Tujuan : Penelitian
- Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Ritatoon Terhadap Pencapaian Kompetensi Penyelesaian Pembuatan Gambar Secara Mix Media di SMK Negeri 3 Purworejo.
- Lokasi : SMK N 3 Purworejo
- Lama Penelitian : 1 (satu) Minggu
- Jumlah Peserta : -

Dengan ketentuan – ketentuan sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu stabilitas daerah.
- b. Sebelum langsung kepada responden maka terlebih dahulu melapor kepada :  
*Kepala Pemerintahan setempat ( Camat, Kades / Lurah )*
- c. Sesudah selesai mengadakan Penelitian supaya melaporkan hasilnya Kepada Yth. Bupati Purworejo Cq. Kepala KPPT, dengan tembusan BAPPEDA Kab. Purworejo

Surat Ijin ini berlaku tanggal 1 April 2013 sampai dengan tanggal 8 April 2013

Dikeluarkan di : Purworejo  
Pada tanggal : 1 April 2013

Tembusan, dikirim kepada Yth :

1. Ka. Bappeda Kab. Purworejo;
2. Ka. Kesbangpolinmas Kab. Purworejo;
3. Ka. Dinas P&K Kab. Purworejo;
4. Ka. SMK N 3 Purworejo;
5. Ketua Jur. Pendidikan Teknik Boga Busana UNY.

**a.n. BUPATI PURWOREJO**  
Kepala Kantor  
Pelayanan Perizinan Terpadu  
Kabupaten Purworejo

**TJATUR PRIYO UTOMO.S.Sos**  
Pembina  
NIP. 19640724 198611 1 001

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *RITATOON*  
TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI PENYELESAIAN  
GAMBAR SECARA *MIX MEDIA* DI SMK NEGERI 3  
PURWOREJO**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :  
**Mardliyah Khasanah**  
**10513242005**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA  
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
JUNI 2013**



## PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

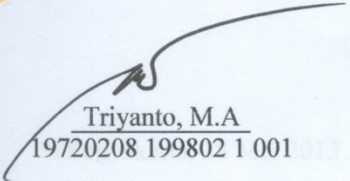
Nama : Mardiyah Khasanah

Tugas akhir skripsi yang berjudul **"Pengaruh Penggunaan Media pembelajaran  
Ritatoon Terhadap Pencapaian Kompetensi Penyelesaian Gambar Secara  
Mix Media di SMK Negeri 3 Purworejo"** yang disusun oleh Mardiyah  
Khasanah, NIM : 10513242005 ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk  
diujikan.



Yogyakarta, 12 Juni 2013

Dosen pembimbing

  
Triyanto, M.A.  
19720208 199802 1 001

Yang Menyatakan,

Mardiyah Khasanah

NIM. 10513242005

## **SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mardliyah Khasanah  
NIM : 10513242005  
Prodi : Pendidikan Teknik Busana  
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana  
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Judul Tugas Akhir :

**“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *RITATOON*  
TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI PENYELESAIAN  
GAMBAR SECARA *MIX MEDIA* DI SMK NEGERI 3  
PURWOREJO”**

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 28 Mei 2013

Yang Menyatakan,

Mardliyah Khasanah

NIM. 10513242005



## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Ritatoon* Terhadap Pencapaian Kompetensi Penyelesaian Gambar Secara *Mix Media* di SMK Negeri 3 Purworejo” yang disusun oleh Mardiyah Khasanah, NIM 10513242005 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 20 Juni 2013 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI :

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Triyanto, M.A	Ketua Penguji		18-07-2013
Kapti Asiatun, M.Pd	Sekretaris Penguji		18-07-2013
Prapti Karomah, M.Pd	Penguji		18-07-2013

Yogyakarta, 18 Juli 2013

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Moch. Bruri Triyono

NIP. 19560216 198603 1 003

## MOTTO

“Hai orang – orang beriman, mintalah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan shalat. Sesungguhnya Allah itu menyertai orang – orang yang sabar” (Al-Baqarah : 153)



“Ketika Aku meminta pada Allah bunga segar, diberi-Nya kaktus berduri. Akupun minta pada-Nya binatang mungil nan cantik, tetapi Allah memberikan aku seekor ulat bulu. Aku sempat bersedih dan kecewa, namun kemudian kaktus itu berbunga indah sekali dan ulat itupun menjadi kupu – kupu yang sangat cantik. Itulah jalan Allah indah pada waktunya. Allah tidak memberi apa yang kita inginkan, akan tetapi Allah memberikan apa yang kita perlukan. Terkadang kita kecewa, sedih dan terluka tetapi sesungguhnya Allah sedang merajut yang terbaik untuk kehidupan kita”



“Keberhasilan seseorang bukan dinilai dari hasil yang telah dicapai tetapi berat, ringan dan jumlah rintangan – rintangan yang ia hadapi saat berusaha meraih keberhasilan itu sendiri” (Booker T. Washinton)

## ***PERSEMBAHAN***

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, Tugas Akhir Skripsi ini dipersembahkan untuk :

- ☞ Ibu Syarifah dan bapakku Drs. Nasimun (Alm)  
Terimakasih atas kasih sayang yang telah diberikan, dukungan moril maupun materiil dan do'a yang selama ini selalu mengertai langkah hidup saya.
- ☞ Kakak – kakakku tersayang (Iq, Awiq, Salq)  
Terimakasih atas semangat, dukungan dan motivasi yang telah diberikan.
- ☞ Teman-teman angkatan 2007, PKS 2010 dan PKS 2011,  
Terimakasih atas kebersamaan dan persaudaraannya. Semoga silaturahmi tetap terjaga.
- ☞ Teman-teman KKN-PPL Purworejo 2012  
Terimakasih atas dukungan yang telah diberikan.
- ☞ Almamaterku tercinta, Universitas Negeri Yogyakarta

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *RITATOON*  
TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI PENYELESAIAN  
GAMBAR SECARA *MIX* MEDIA DI SMK NEGERI 3  
PURWOREJO**

Oleh:  
**MARDLIYAH KHASANAH**  
**NIM. 10513242005**

**ABSTRAK**

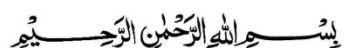
Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media pada kelas XI busana butik di SMK Negeri 3 Purworejo. 2) Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *ritatoon* terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media pada kelas XI busana butik di SMK Negeri 3 Purworejo.

Metode penelitian ini adalah *quasi eksperimen*, menggunakan desain *posttest only control design*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2013 di SMK Negeri 3 Purworejo. Subyek penelitian berjumlah 29 peserta didik pada kelas XI busana butik SMK Negeri 3 Purworejo. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi dan tes (*post test*). Sedangkan instrumen penelitiannya yaitu tes kognitif menggambar busana, lembar observasi penilaian sikap, lembar penilaian unjuk kerja dan instrumen kelayakan media. Uji normalitas menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitasnya menggunakan uji F. Untuk analisis data menggunakan uji t (*t-test*) untuk sampel mandiri (*independen sampel*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) pencapaian kompetensi kelas *non intervensi* terdapat pada kategori tuntas sebanyak 7 peserta didik (24,1%), sedangkan pada kelas *intervensi* kategori tuntas sebanyak 29 peserta didik (100%). 2) ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *ritatoon* terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara *mix* media di SMK Negeri 3 Purworejo, hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata yang diperoleh yaitu untuk kelas *intervensi* sebesar 82,45 sedangkan rata-rata nilai kelas *non intervensi* sebesar 68,17. Kemudian dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t (*t-test*) diperoleh  $t_{hitung} -12,410 > t_{tabel} 2,000$ , maka hasil uji t menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

**Kata kunci:** *Media pembelajaran ritatoon, penyelesaian gambar mix media*

## KATA PENGANTAR



Syukur alhamdulillah segala puji hanya untuk Allah SWT yang telah memberikan nikmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Ritatoon* Terhadap Pencapaian Kompetensi Penyelesaian Pembuatan Gambar Secara *Mix Media* di SMK Negeri 3 Purworejo” dengan baik.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir Skripsi ini banyak mendapatkan bimbingan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penyusun mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan Tugas Akhir Skripsi ini terutama kepada:

1. Prof. Dr. Rohmat Wahab, M.Pd, M.A, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Moch. Bruri Triyono, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Noor Fitrihana, M.Eng, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Kapti Asiatun, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Busana.
5. Triyanto, M.A, selaku dosen pembimbing skripsi.
6. Widyabakti Sabatari, M.Sn, selaku penasehat akademik PKS 2010.

7. Drs. Sungkono, selaku kepala SMK Negeri 3 Purworejo
8. Dra. Ning Riyanti, selaku guru mata pelajaran menggambar busana.
9. Siswa – siswi kelas XI Busana Butik SMK Negeri 3 Purworejo.
10. Semua pihak yang telah membantu yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir Skripsi ini jauh dari sempurna, masih banyak kekurangannya. Akhir kata penyusun berharap semoga laporan Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan penyusun pada khususnya serta pihak lain yang membutuhkan. Aamiin...

Yogyakarta, Juli 2013

Penyusun

Mardiyah Khasanah

NIM.10513242005

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>I</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTO.....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Deskripsi Teori.....	9
1. Tinjauan Tentang Pembelajaran.....	9
a. Pengertian Pembelajaran.....	9
b. Komponen Pembelajaran.....	10
2. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran <i>Ritatoon</i> .....	15
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	15
b. Manfaat Media Pembelajaran.....	17
c. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	22
d. Kriteria Media Pembelajaran.....	24
e. Langkah – Langkah Penggunaan Media Pembelajaran.....	27
f. Media Ritatoon.....	28
3. Tinjauan Tentang Kompetensi Menggambar Busana di SMK.....	29
a. Pengertian Kompetensi.....	29
b. Standar Kompetensi Keahlian Tata Busana.....	36
c. Pengertian Menggambar Busana.....	38
d. Menggambar Busana Kerja Kantor Pria.....	39
e. Pencapaian Kompetensi Penyelesaian Gambar Secara <i>Mix</i> Media.....	41

B. Penelitian Yang Relevan.....	58
C. Kerangka Berpikir.....	59
D. Pertanyaan Penelitian.....	61
E. Hipotesis Penelitian.....	61
 <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Desain Penelitian.....	63
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	65
C. Subyek dan Obyek Penelitian.....	65
D. Variabel Penelitian.....	65
E. Teknik Pengumpulan Data.....	67
F. Instrumen Penelitian.....	68
G. Prosedur Pelaksanaan Penelitian.....	76
H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	80
I. Teknik Analisi Data.....	92
 <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Gambaran Umum SMK Negeri 3 Purworejo.....	101
B. Deskripsi Data Penelitian.....	102
1. Pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara <i>mix</i> media kelas non intervensi.....	102
2. Pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara <i>mix</i> media kelas intervensi.....	104
C. Pengujian Hipotesis.....	106
1. Uji Prasyarat Analisis.....	106
2. Analisis Data Penelitian.....	108
D. Pembahasan.....	110
1. Pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara <i>mix</i> media pada kelas XI busana butik di SMK Negeri 3 Purworejo.....	110
2. Pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>ritatoon</i> terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara <i>mix</i> media di SMK Negeri 3 Purworejo.....	112
E. Keterbatasan Penelitian.....	114
 <b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	116
B. Implikasi.....	117
C. Saran.....	117
 <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	 119
 <b>LAMPIRAN.....</b>	 123



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Deskripsi Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa.....	34
Tabel 2. Kompetensi Kejuruan Bidang Keahlian Busana Butik.....	37
Tabel 3. Kompetensi Menggambar Busana.....	42
Tabel 4. Format Desain Penelitian.....	64
Tabel 5. Kisi – Kisi Instrumen Untuk Mengukur Kompetensi Menggambar Busana.....	70
Tabel 6. Kisi – Kisi Instrumen Tes Kognitif Menggambar Busana.....	72
Tabel 7. Kisi – Kisi Lembar Observasi Peilaian Sikap.....	73
Tabel 8. Kisi – Kisi Lembar Penilaian Unjuk Kerja.....	74
Tabel 9. Kisi – Kisi Instrumen Aspek Tampilan Media Ritatoon.....	75
Tabel 10. Kisi – Kisi Instrumen Aspek Pembelajaran Media Ritatoon.....	75
Tabel 11. Hasil Perhitungan Uji Validitas Soal.....	85
Tabel 12. Kriteria Kualitas Lembar Penilaian Sikap.....	86
Tabel 13. Interpretasi Kriteria Penilaian Hasil Validasi Para Ahli.....	87
Tabel 14. Kelayakan Lembar Penilaian Sikap Ditinjau dari Ahli Materi.....	87
Tabel 15. Kriteria Kelayakan Lembar Penilaian Unjuk Kerja.....	88
Tabel 16. Tingkat Keterandalan Reliabilitas Penelitian.....	91
Tabel 17. Hasil Perhitungan Reliabilitas Instrumen.....	92
Tabel 18. Rangkuman Hasil Uji Normalitas.....	96
Tabel 19. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Variansi.....	97
Tabel 20. Rangkuman Hasil Uji t ( <i>t-test</i> ).....	100
Tabel 21. Distribusi Frekuensi Kategorisasi Kompetensi Kelas Non Intervensi.....	102
Tabel 22. Daftar Nilai Peserta Didik Kelas Non Intervensi.....	103
Tabel 23. Distribusi Frekuensi Kategorisasi Kompetensi Kelas Intervensi.....	104
Tabel 24. Daftar Nilai Peserta Didik Kelas Intervensi.....	105
Tabel 25. Hasil Uji Normalitas.....	107
Tabel 26. Hasil Uji Homogenitas Variansi.....	108
Tabel 27. Hasil Uji T.....	109

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kertas gambar.....	47
Gambar 2. Pensil 2B.....	47
Gambar 3. Cat air.....	47
Gambar 4. Pensil Warna.....	47
Gambar 5. Spidol.....	48
Gambar 6. Drawing pen.....	48
Gambar 7. Kuas.....	48
Gambar 8. Palet.....	48
Gambar 9. Karet penghapus.....	48
Gambar 10. Gunting kertas.....	48
Gambar 11. Lem kertas.....	48
Gambar 12. Kertas manila hitam.....	48
Gambar 13. Clear spray.....	49
Gambar 14. Perbandingan nilai kelas intervensi dan kelas non intervensi.....	106

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Instrumen Penelitian.....	124
Lampiran 2. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	166
Lampiran 3. Hasil Penelitian.....	216
Lampiran 4. Analisis Data.....	226
Lampiran 5. Surat Ijin Penelitian.....	230
Lampiran 6. Dokumentasi.....	235



PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**SMK NEGERI 3 PURWOREJO**

Jl. Kartini No. 5 Purworejo 54113  
Telp. (0275) 321268, Fax. (0275) 325 340



FS 587709  
ISO 9001:2008

**Surat Keterangan**

No. 849 / 157 / 2013

Kepala SMK Negeri 3 Purworejo Provinsi Jawa Tengah, menerangkan bahwa :

Nama : MARDLIYAH KHASANAH  
N I M : 10513242005  
Jurusan/ Prodi : Pendidikan Teknik Busana ( SI )  
Instansi / Univ : Universitas Negeri Yogyakarta

Saudara tersebut di atas telah melaksanakan penelitian di SMK Negeri 3 Purworejo untuk keperluan penulisan skripsi pada bulan April 2013.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Purworejo, 22 April 2013  
Kepala SMK N 3 Purworejo



Drs. Sungkono  
Pembina

NIP. 19590704 197911 1 002



**KEPUTUSAN DEKAN**  
**FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
Nomor : 619.J/TAS/PTBs TAHUN 2013

**TENTANG**  
**PENGANGKATAN PANITIA PENGUJI SKRIPSI BAGI MAHASISWA**  
**FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**ATAS NAMA Mardliyah Khasanah**  
**DEKAN FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**Menimbang** : 1. Bahwa sehubungan dengan telah dipenuhinya persyaratan untuk mengikuti ujian SKRIPSI bagi mahasiswa FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA, dipandang perlu untuk dilaksanakan ujian SKRIPSI dengan tertib dan lancar serta penentuan hasilnya dapat dinilai secara obyektif.  
2. Bahwa untuk keperluan dimaksud dipandang perlu mengangkat Panitia Penguji SKRIPSI dengan Keputusan Dekan.

**Mengingat** : 1. Undang-Undang RI Nomor 2 Tahun 1989  
2. Peraturan Pemerintah RI Nomor 60 Tahun 1999  
3. Keputusan Presiden RI :  
    a. Nomor 93 Tahun 1999  
    b. Nomor 305/M Tahun 1999  
4. Keputusan Mendikbud RI :  
    a. Nomor 0464/O/1992  
    b. Nomor 274/O/1999  
5. Keputusan Rektor UNY Nomor: 1160/UN34/KP/2011

**Mengingat**  
**Pula** : Keputusan Dekan FPTK IKIP YOGYAKARTA Nomor 042 Tahun 1989

**MEMUTUSKAN**

**Menetapkan**  
**Pertama** : Mengangkat Panitia Penguji SKRIPSI bagi mahasiswa FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA yang susunan personalianya sebagai berikut:  
    1. Ketua : Triyanto, M.A  
    2. Sekretaris : Kapti Asiatun, M.Pd  
    3. Penguji : Prapti Karomah, M.Pd.  
    Bagi mahasiswa  
    Nama/No.Mhs. : **Mardliyah Khasanah/10513242005**  
    Jurusan / Prodi : PTBB/PT. Busana  
**Kedua** : Ujian dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 20 Juni 2013 mulai pukul 10,00 WIB sampai dengan selesai, bertempat di **R. Lab Draping**  
**Ketiga** : Segala sesuatu akan diubah dan dibetulkan sebagaimana mestinya apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Keputusan ini.

Ditetapkan : di Yogyakarta  
Pada tanggal : 13 Juni 2013



**Dr. Moch. Bruri Triyono**  
NIP. 19560216 198603 1 003

**Tembusan Yth.:**  
1. Pembantu Dekan I, II, III FT UNY  
2. Ketua Jurusan PTBB  
3. Kasub Bag. Pendidikan FT UNY  
4. Yang bersangkutan

## **LAMPIRAN 6**

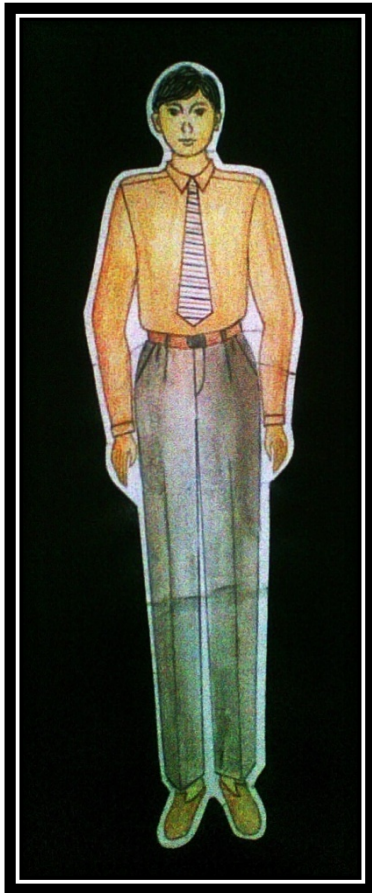
### **(Dokumentasi)**

6.1 Hasil gambar siswa

6.2 Print out media *ritatoon*

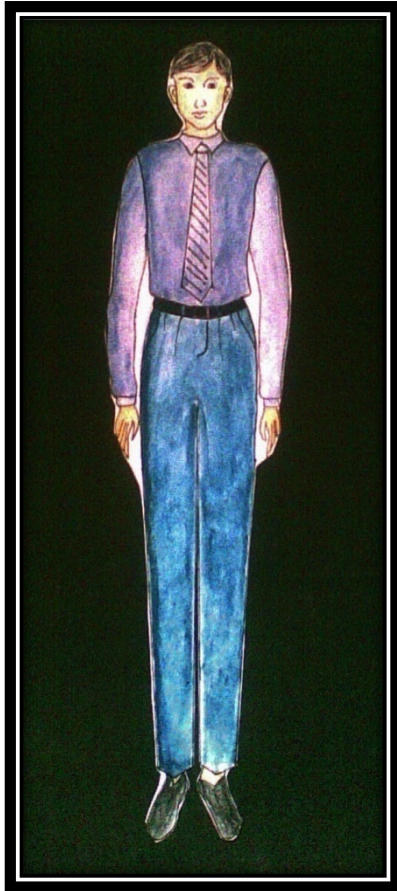
6.3 Foto kegiatan pembelajaran

**Hasil Gambar Siswa Kelas Intervensi (XI Busana Butik 2)**





**Hasil Gambar Siswa Kelas Non Intervensi (XI Busana Butik 1)**





## TEKNIK PENYELESAIAN GAMBAR SECARA MIX MEDIA



**MENYIAPKAN  
DESAIN BUSANA  
YANG SIAP  
DIWARNAI**



**MEWARNAI KULIT,  
RAMBUT DAN BUSANA  
DIAWALI TEKNIK BASAH  
(MENGUNAKAN CAT  
AIR)**



**KESELURUHAN WARNA  
KULIT, RAMBUT DAN  
BUSANA DIPERTEGAS  
DENGAN MENGGUNAKAN  
PENSIL WARNA**



**BAGIAN OUTLINE DIPERTEGAS  
DENGAN MENGGUNAKAN SPIDOL  
MAUPUN DRAWING PEN DAN  
MELAKUKAN PENYEMPROTAN  
DENGAN CLEAR SPRAY**



**MEMOTONG DESAIN  
SESUAI SILUET DAN  
DITEMPELKAN PADA  
KERTAS WARNA HITAM**

### **Guru Melakukan Demonstrasi Praktis**





## Proses Pembelajaran



## Penilaian Unjuk Kerja



## Media Ritatoon

